8/96 CYBERMEDIA

SEGA-ZEHNKAMPF: ATHLETIC KINGS

öS 45,- / sfr 5,80 / Lit 8400,- / fmk 27,-
hfl 7,20 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Andretti Racing

EA Sports • mit Turbolader

Ausserdem für Playstation:

- Tomb Raider
- Crash Bandicoot
- Lomax in Lemming-Land
- Xevious 3D

Erste Hilfe gegen Zombies

Resident Evil: Poster & Playersguide



Der MAN!AC-Test

97% Super Mario64 85% Pilotwings64





MARIO GEGEN 32-BIT-HEROEN

"Wie ist's denn?" lautet seit dem 23. Juni die meistgestellte Frage der Spiele-Insider. Mit dem Verkauf von 500.000 N64-Konsolen hat Nintendo in nur wenigen Tagen bewiesen, wer der Konsolen-König ist. Ein paar hundert Geräte fanden den Weg nach Deutschland, eines davon landete in der MAN!AC-Redaktion. Dank der beiden mitgelieferten Spiele war unser Urteil schnell gefunden: "Mit Software wie 'Mario 64' hätte Nintendo das Gerät auch erst '97 ausliefern können", meinte MAN!AC-Chef Martin Gaksch lakonisch (bevor er sich wieder in den Testraum einschloß). Als wir im Frühjahr '94 von "Super Mario Reality" schrieben, hatten wir ein Meisterwerk wie dieses im Sinn.



Der Nintendo-64-Release gilt als die erfolgreichste Konsoleneinführung aller Zeiten, am ersten Tag wurden in Japan mehr Geräte verkauft als Playstations innerhalb von mehreren Wochen. Beginnen für 32-Bit-Helden (wie der Amazone aus "Tomb Raider", Seite 32) harte Zeiten? So verheerend ist die Situation nicht: Nintendo war lediglich schlau genug, statt einer halbfertigen Umsetzung zwei umfangreiche High-End-Titel anzubieten, die bis aufs letzte Polygon geprüft und für serienreif befunden wurden. So gut wie diese beiden Debüt-Spiele werden nur wenige der folgenden Titel. Die Lizenznehmer-Zügel hat Nintendo bereits gelockert, um auch andere Firmen am N64-Erfolg teilnehmen zu lassen. Trotz professionellem Software-Start wird auch dem Nintendo 64 das Spielemittelmaß auf Dauer nicht erspart bleiben.

Außerdem trübt der Erfolg in Japan die Aussichten, daß das Nintendo 64 noch dieses Jahr in Deutschland erscheint. Für Japan sind 3,6 Millionen Grundgeräte vorgesehen, für die USA (ab September) 1,4 Millionen. Falls Nintendo damit am Produktions-Maximum angelangt ist, schaut Europa in die Röhre: Vor März '97 wird es keine PAL-Systeme des Nintendo 64 geben – auch wenn Nintendo of Europe einen Deutschland-Release vor Weihnachten noch für möglich hält.





Wunschlos glücklich: Nach knapp sieben Jahren erschien endlich ein Mario der neuen Generation. Chefredakteur Martin Gaksch wurde auf einen Schlag um Jahre jünger (siehe Bild rechts). Nachdem er "Super Mario World" Ende 1990 mit 94% bewertete (und das NES-"Super Mario Bros. 3" sogar mit 95% auszeichnete) hielt er beim N64-Debüt des Klempners eine neue Traumwertung für angebracht. Von einer Steigerung auf schwindelerregende 98% konnte ihn Co-Chefredakteur Winnie in Hinblick auf weitere Mario-Episoden der nächsten 20 Jahre gerade noch abbringen. Wieso Martin aber zumindest auf der 97%-Wertung eisern bestand, verraten wir Euch ab Seite 10.





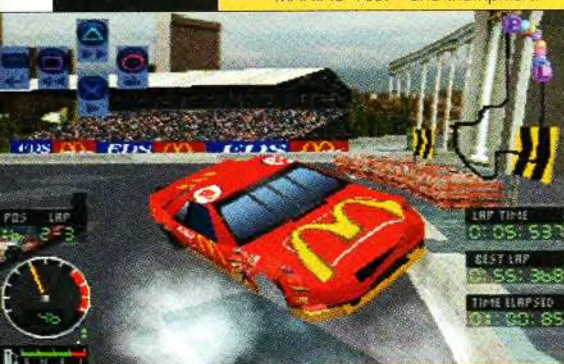
MAN!AC

NEWS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN









PRESENTS

TESTS

IMPORT-TESTS

NEUES ZUHAUSE

DIE STUNDE X

...einer neuen Videospielzeitrechnung schlug in Tokyo am Sonntag, den 23. Juni 1996. Sechs Jahre nach der Veröffentlichung der 16-Bit-Konsole Super Nintendo (mit 40 Millionen verkaufter Einheiten und weit über 1.000 Modulen das erfolgreichste Spielgerät der 90er Jahre), veröffentlichte Nintendo sein neues Konsolen-Flaggschiff, das erste 64-Bit-System der Welt. 500.000 Einheiten wurden Ende Juni ausgeliefert, wobei sich Nintendo im Vergleich zum 16-Bit-Start sowohl traditioneller als auch neuer Vertriebswege bediente. Die japanische Presse spricht von einem reibungslosen Start: Am ersten Tag war bereits über die Hälfte der Hardware an japanische Kunden verkauft, bis zum Ende des Monats der gesamte Schwung –weitere 500.000 Grundgeräte wanderten in die Regale. Ob es mittelfristig und angesichts der US-Starts im September zu Produktionsengpässen kommt (die sich ungünstig auf den Deutschlandstart im Herbst auswirken) läßt sich momentan noch nicht sagen. Bis März nächsten Jahres möchte Nintendo 3,6 Millionen Nintendo-64-Konsolen allein in Japan verkauft haben.

SPARTANISCHER LIEFERUMFANG...

Das Grundgerät und die ersten Spiele („Super Mario 64" und „Pilotwings 64" von Nintendo, „Shogi"-Brettspiel von Seta) werden in Japan getrennt verkauft, zu Preisen von 25.000 Yen (zirka 375 Mark, Konsole) und 10.000 Yen (rund 150 Mark) pro Spiel. Wie einst beim Super Nintendo werden noch keine kostengünstigen „Bundlings" (Konsole & Spiel) angeboten.

Nur das Nötigste ist dem Grundgerät beigepackt: Ein Netzteil, das in eine rückseitige Einbuchtung integriert mit dem Grundgerät verschmilzt, sowie ein Nintendo-64-Controller. Wer nach Video- oder RGB-Kabel sucht, wird enttäuscht: Nintendo rechnet damit, daß jeder 64-Bit-Käufer ein Super Famicom (Super NES) besitzt und dessen Kabel weiterverwendet. Tatsächlich ist der „Multi AV-Out"-Ausgang des neuen Nintendo 64 mit der Video-Buchse des Super Nintendos identisch. Jedoch



Der Erweiterungsport an der Geräteunterseite ist für das 64DD-Laufwerk reserviert, das Nintendo Ende des Jahres vorstellen möchte.

In den breiten Schacht rechts an der Geräterückseite wird das Netzteil eingelassen.

FÜR MARIO

Heute in Japan, morgen in den USA und mit Glück noch dieses Jahr in Deutschland: Das frisch ausgelieferte Nintendo 64 und erste Spiele machen Lust auf mehr. Beginnt ein Siegeszug rund um den Globus?

DAS JOYPAD DER ZUKUNFT?



Das N64-Joypad ist mehr als nur ein einfacher Steuergriffel. Schon beim Super-NES-Pad machte der Marktführer mit vier Feuerknöpfen und zwei geschickt seitlich angeordneten Tastern einen gewaltigen Satz nach vorne und überbot die Computer-Joysticks und kargen 8-Bit-Pads mit ihren maximal zwei Buttons. Bereits durch die ersten Spiele wurde der Nutzen der Knopfvielfalt deutlich. Als schließlich „Street Fighter 2" erschien war endgültig Schluß mit der Knopfarmut. Sowohl Sony als auch Sega übernahmen die seitlichen Taster, die sich jetzt auch am Nintendo-64-Pad finden **1**.

Doch der N64-Controller ist Playstation-Pad und NeGcon in einem: Durch den analogen Daumen-Stick **2** in der Mitte zollt Nintendo der PC-Spielewelt Tribut und ergänzt das digitale Steuerkreuz durch einen 3D-Stick, der authentischere Bewegungen erlaubt. Für 3D-Spiele mit 360°-Bewegungsradius ist der analoge Stick besser geeignet als das bewährte Steuerkreuz. Verständlich also, daß sich Sega beeilt, mit dem „Nights"-Joypad dasselbe Feature zu versprechen.

Übergehen wir die Start-Taste, den Z-Trigger **3** sowie die vier digitalen Feuerknöpfe und wenden uns dem kleinen Schacht zu, der an der Unterseite des Pads versteckt ist **4**. Hier schiebt der Spieler seine Memory Card ein. Für jeden Spieler ein eigener, transportabler Spielstand-Speicher – die Formel übernahm Nintendo von Sony, wobei durch die vier Joypad-Ports beim Nintendo 64 die doppelte Anzahl von persönlichen Spielständen zum Einsatz kommt.

Fazit: Das Nintendo-64-Pad ist der momentan beste Controller der Konsolenwelt und die Zierde des Geräts – lieferbar in allen Regenbogenfarben.



nur äußerlich: Im Gegensatz zum Ausgang des 16-Bitters liegt am „Multi Out" kein RGB-Signal an. Nur ein Umbau liefert japanischen Spielern momentan die maximale Bildqualität. Wir erhielten unser Nintendo 64 von aRJay Games in Köln (0221/121067), den RGB-Umbau besorgte für rund 100 Mark Wolfsoft in Neuwied (Tel.: 02622/83517).

...GUTE ERWEITERUNGSMÖGLICHKEITEN

Abgesehen von der Netzteil-Aussparung und dem Memory-Card-Schacht am Joypad fallen zwei Erweiterungsports am Grundgerät auf. Relativ auffällig ist der „Memory Expansion"-Schacht plaziert – und zwar zwischen dem Start-Schieberegler und dem Reset-Knopf, vorne an der Oberseite des Geräts. Mit „Memory Expansion" hält sich Nintendo den Weg in die Zukunft offen: Über RAM-Module (nicht zu verwechseln mit dem RAM-Memory-Cards!) wird der mit 4 MByte ordentlich bemessene RAM-Arbeitsspeicher der Konsole um 1 oder 2 MByte aufgestockt. RAM ist das A und O bei PC und Spielkonsolen, kommt Grafik, Sound und Animation, aber auch der Rechengeschwindigkeit zugute.

Dreht man das Gerät um, blickt man auf eine zweite, wesentlich längere Schnittstelle: Die 50 Pins des „Ext"-Ports warten auf das 64DD-Laufwerk, einen beschreibbaren Massenspeicher, den Nintendo noch 1997 vorstellen möchte. Das N64 thront dann auf dem 64DD wie auf einem Sockel – wer sich an die frühe Mega-Drive/Mega-CD-Kombination erinnert, weiß, wie's aussieht.

ZEITGEMÄßES DESIGN

Das Nintendo 64 ist das handlichste Gerät der Next Generation und mit 260 x 190 x 73 mm (Breite, Tiefe, Höhe) noch etwas kleiner als Sonys Playstation. Die Konsole ist erstaunlich leicht und bringt selbst mit integriertem Netzgerät nur gut ein Kilo auf die Waage. Die vier genormten Joypad-Buchsen an der Gerätevorderseite sind die beste Design-Idee am Nintendo 64. Davon abgesehen ist es in Hinblick auf die Bedienungselemente (Start-, Reset-Schalter, Leuchtdiode) und die Verarbeitung dem Vorgänger Super Nintendo ähnlich. 16-Bit-Fans müssen sich also nicht lange an das Gerät der neuen Generation gewöhnen. *wi*



Höhe statt Breite: Super Nintendo- und Nintendo-64-Spiel (hinten) im Größenvergleich.

***Achtung** bei den RGB-Umbauten! Achtet bitte darauf, daß die Händler eine Lösung mit Color Booster anbieten. Ist dies nicht der Fall, habt Ihr nicht nur ein dunkles, kontrastarmes Bild, auch ein interner N64-Chip kann dabei zerstört werden. Seriöse RGB-Umbauten erhaltet Ihr u.a. bei Wolfsoft (02622/83517) und GT Elektronik in der Schweiz (0041/61/4014171). Die originalen NTSC-Video- und S-Video-Signale des N64 sind übrigens annehmbar und können mit den entsprechenden Super-NES-Kabeln genutzt werden.*



WORLD

DreamTeam, Japano-Lizenznehmer & Co.: Auf dieser Seite seht Ihr welche Firmen momentan für das Nintendo 64 entwickeln und welche Spiele Ihr erwarten könnt.



CAPCOM

Obwohl Capcom noch kein offizielles Statement zu geplanten Nintendo-64-Spielen gibt, rechnen wir fest mit einem Engagement für die Konsole. Als wahrscheinliches Nintendo-64-Debüt von Capcom wird von der japanischen Fachpresse ein aufgemotztes **Street Fighter 2** erwartet. Auch ein neues **Ghouls'n'Ghosts** wird in Fernost heiß ersehnt.

ENIX

Seit Squares Ausstieg (Friedensgespräche werden bereits geführt) ist Enix wieder Nintendos Lieblings-Rollenspielentwickler. Ein 64-Bit-**Dragonquest** wird aber erst mit der Veröffentlichung des 64DD-Laufwerks erscheinen.

HAL

Das Nintendo-treue Software-Haus hat in den letzten Jahren fast nur noch **Kirby**-Spiele produziert. Oder erinnert sich noch irgendjemand an "Super Dunkshot" oder "Arcana" von 1992?

HUDSON

Die Erfinder von Bonk und Bomberman besitzen seit geraumer Zeit Nintendo-64-Lizenz und -Entwicklungssystem. Ihr erster Titel (**Kindaichi Shonen No Jikenbo**) erscheint noch 1996, ist aber ist für Deutschland voraussichtlich kein Thema. Außerdem sind die Sportsimulation **Super Power League** sowie **Super Bomberman 64** angekündigt. Letzteres ist eine exklusive 64-Bit-Version des Multi-Player-Spektakels mit gerenderten Spielfiguren.

IMAGINEER



Kein Fall für Deutschland: Diese Baseball-Simulation ist das erste einer Reihe von N64-Spiele von Imagineer.

Das japanische Software-Haus ist dafür bekannt westliche Bestseller nach Japan zu portieren, wird für das Nintendo 64 aber drei Original-Entwicklungen anbieten. Die Fußball-Simulationen **Dynamite Soccer** und **Netto Pro Baseball Stadium King** erscheinen definitiv noch in diesem Jahr, das Autorennen mit dem Arbeitstitel **Multi Racing** aber erst 1997.

KONAMI

Als eines der ältesten Software-Häuser Japans stand Konami als N64-Lizenznehmer schon lange fest. Noch vor Weihnachten wird Konami ein Baseballspiel der in Japan erfolgreichen **Powerfull Pro**-Serie sowie ein auf **International Superstar Soccer** aufbauendes Fußball veröffentlichen. Als sicher gilt die Fertigstellung eines noch unbenannten Denkspiels, gerüchteweise ist auch ein neues **Goemon** in der Mache. Über die Fortführung anderer Serien (Castlevania, Probotector oder Parodius) ist nichts bekannt.

SETA

Außerhalb Japans ist der Hersteller der bereits ausgelieferten **Shogi**-Brettspielsimulation für das Nintendo 64 so gut wie unbekannt. Kein Wunder: Die Firma verdient hauptsächlich mit Mahjong-Simulationen für jede Plattform ihre Yen. Auf den Konsolen lieferte Seta mit "Desert Fighter" und "Exhausted Heat" bislang lediglich zwei traditionelle Action-Spiele aus. Setas weitere Nintendo-64-Pläne sind uns nicht bekannt.

ACCLAIM

Der Software-Gigant hat in den letzten Jahren massenhaft Comic-Verlage und Entwicklungs-Häuser eingekauft (Probe, Sculptured Software, Iguana) und eine 3D-Spezialabteilung eingerichtet (die „Advanced Technology Group"). Acclaim wird wahrscheinlich eine Menge Nintendo-64-Spiele entwickeln, doch bislang wurde nur die 3D-Urwald-Jagd **Turok** vorgestellt.

GAMETEK

Der Software-Hersteller entwickelte in den letzten Jahren für nahezu jede Konsole, gilt jedoch in erster Linie als PC-Spezialist. Seine actionlastige Anime-Umsetzung **Robotech** soll noch in diesem Jahr für das Nintendo 64 erscheinen.



NINTENDO: Mit Bill Gates auf neuen Vertriebswegen

Seit Ende der 90er-Jahre zerbricht sich Nintendo den Kopf über neue Vertriebswege, die den Gewinn des Soft- und Hardware-Herstellers vergrößern und die Zukunft des Spielekonzerns sichern sollen. Den Software-Vertrieb via Satellit praktiziert Nintendo seit 1994. Mit Hilfe internationaler Partner möchte Nintendo sein St-Giga-Netzwerk jetzt ausbauen. Zusammen mit dem Software-Marktführer Microsoft und Nomura Research, einer Tochterfirma von Japans größtem Finanzmakler, wird Nintendo ab 1997 einen Satelliten-Service für japanische PC-Besitzer starten.

Auf einer überraschenden Pressekonferenz am 25. Juni gaben Vertreter der Firmen Nintendo, Microsoft und Nomura ein Joint-Venture im Umfang von knapp 10 Millionen US-Dollar bekannt. Mit diesem Kapital wird bis Ende des Jahres eine noch unbenannte Firma gegründet, die ab 1997 einen neuartigen Online-Service via Satellit anbietet.

„Dieses Unternehmen vereinigt die Stärken unserer drei Firmen", erklärte Bill Gates das Vorhaben, bei dem Microsoft für die Kundenverwaltung zuständig ist und Nintendo einen Großteil der Software liefert.

Der Content (Unterhaltung, Sport, Online-Shopping) wird von einem Satelliten-Modem empfangen und unter Windows auf dem PC dargestellt. Das Microsoft Network (MSN) wird in den Dienst eingebunden und übernimmt wahrscheinlich die Abrechnung der monatlichen Abo-Gebühr von rund 1.000 Yen (zirka 15 Mark).

Am geplanten Joint-Venture hat Nintendo mit 40% die Mehrheit, jeweils 30% fallen auf Microsoft und Nomura. Gates und Yamauchi sprachen bislang nur von einer Belieferung des japanischen Marktes, in dem rund 10 Millionen Haushalte über einen Satelliten-Empfang verfügen. Über ihre Pläne für USA und Europa wurde auf der Pressekonferenz nichts bekannt. Auf diesen Märkten ist der TV-Empfang via Kabel verbreiteter als über Satellit.

Für den Satellitendienst in Japan sprechen außerdem die im internationalen Vergleich hohen Telefongebühren des Monopolisten „Nippon Telegraph and Telephone Corp." (NTT). Diese würden durch Satelliten-Downloads eingespart.

Interessanterweise wird Nintendo (die das Satellitenmodem entwickeln) keine Spiele über den neuen Dienst anbieten. Diesen Markt möchte der Konsolen-Gigant wohl mit keinem teilen – daß die Satellitenerfahrungen mittelfristig auch den Videospielern zugute kommen, steht für uns MAN!ACs außer Frage.

OF NINTENDO

GT

Die amerikanische Firma hält einige Lizenzen, die hierzulande fest auf dem Index sitzen. Doch auch Deutschland-kompatible Spiele wie "Hexen" oder "Quake" vermarktet GT für Konsolen und den PC. Für Nintendo-64-Besitzer kündigt GT das Action-Spiel *Ultra Combat* an.

LUCASARTS

LucasArts gilt als eines der besten Entwicklungshäuser und besitzt durch die Firmenmutter verkaufsträchtige Lizenzen. Als 2nd-Party-Lizenznehmer von Nintendo tritt LucasArts als Entwicklungsteam hinter dem *Star Wars*-Spiel *Shadow of the Empire* auf. Weitere Spiele sind momentan nicht angekündigt – zudem sich der "Shadow"-Release eventuell verschiebt.

MINDSCAPE

Die Tochter des Medienriesen Pearson besitzt erstklassige Entwicklungshäuser in den USA und Europa, will aber vorerst nur ein N64-Spiel anbieten. Auf internationalen Messen gab's von *Monster Duck* jedoch noch nichts zu sehen.

ANGEL STUDIOS

Aus der einstigen Computer-FX-Schmiede für Hollywood wurde in den letzten Monaten ein Full-Time-Spieleentwickler mit Schwerpunkt auf Nintendo 64. Nach einem kleineren Auftrag für Sega wird *Buggie Boogie* das erste Nintendo-64-Spiel der Kalifornier, die gleichzeitig an der Sportsimulation *Ken Griffith Baseball* (ebenfalls für Nintendo) rendern. Zukünftige Spiele will Angel eventuell selbst vermarkten.

WILLIAMS

In den 80er Jahren schluckte der Automatenhersteller Williams den fusionierten Mitbewerber Bally/Midway, vor wenigen Wochen übernahm er die Atari-Automatenabteilung von Time Warner. Dabei fiel ihnen auch das Nintendo-64-*Wayne Gretzky Hockey* in die Hände. Der Arcade-Marktführer entwickelt exklusive Nintendo-64-Spiele, aber auch Umsetzungen wie *War Gods* und *Robotron X*.

ELECTRONIC ARTS

Durch einen gewaltigen Back-Katalog, die Fantasy- und Science-fiction-Spiele von Origin und Bullfrog und der renommierten EA-Sport-Serie ("FIFA Soccer", "NHL Hockey", "Madden Football") ist Electronic Arts der wichtigste unabhängige Spiele-Publisher der westlichen Welt. Mit einem neuen *FIFA Soccer* beginnt EA sein Nintendo-64-Engagement.

INTERPLAY

... verfügt über einen direkten Draht nach Hollywood und Nintendo-64-Lizenz. Vielleicht gerade wegen ihrer Verbindung zu Paramount ließ die Firma des "Bard´s Tale"-Schöpfers Brian Fargo bislang die Finger von Kinoumsetzungen und schuf lieber selber Leinwand-würdigen Content. David Perry's Shiny Entertainment ist eine Tochter von Interplay. Interplay wird als erstes eine verbesserte Version des PC-Hits *Descent* anbieten.

VIRGIN

Die Viacom-Tochter Virgin Interactive Entertainment ist eine der erfahrensten und erfolgreichsten Computer- und Videospielehersteller und entwickelt in den USA und England. Neben den "Command & Conquer"-Erfindern Westwood gehört auch Burst (ehemals „Virgin Studios") zu Virgin. Mit *Freak Boy* stellte das In-House-Team eine N64-Entwicklung vor. Weitere Virgin-Spiele für das Nintendo 64 gelten als sicher – in diesem Jahr wird jedoch keines mehr erscheinen.





"Freak Boy": Virgins erstes Nintendo-64-Spiel mischt Denk- und Actionspielelemente.



Titel	Hersteller	Genre	Erscheint:
Blast Corps	Nintendo	Action	Herbst
Body Harvest	Nintendo	Action/Strategie	Herbst
Buggie Boogie	Nintendo	Action	November
Cruis´n USA	Nintendo	Rennspiel	30. September
Duke Nuke'em 64	k.A.	Action	1997
Dynamite Soccer	Imagineer	Sport	Herbst
FIFA Soccer	Electronic Arts	Sport	Herbst
Freak Boy	Virgin	Action	1997
Golden Eye	Nintendo	Action	Oktober
Ken Griffey Jr. Baseball	Nintendo	Sport	Herbst
Killer Instinct 2	Nintendo	Beat´em Up	Herbst
Kindaichi Shonen No Jikenbo	Hudson	k.A.	Herbst
Kirby´s Air Ride	Hal	Geschicklichkeit	erschienen
Mission Impossible	Ocean	Action	Herbst
Monster Dunk	Mindscape	Sport	Herbst
Multi Racing	Imagineer	Rennspiel	1997
NBA Hangtime	Williams	Sport	Herbst
Netto Pro Baseball Stadium King	Imagineer	Sport	Herbst
Pilotwings 64	Nintendo	Flugsimulation	erschienen
Powerfull Pro Baseball	Konami	Sport	Herbst
Robotech	Gametek	Action	Herbst
Robotron X	Williams	Action	1997
Shadow of the Empire	Nintendo	Action	30. September
Silicon Valley	BMG	Action	Herbst
Star Fox 64	Nintendo	Action	k.A.
Super Bomberman 64	Hudson	Action	Herbst
Super Mario 64	Nintendo	Geschicklichkeit	erschienen
Super Mario Kart R	Nintendo	Rennspiel	Oktober
Super Power League	Hudson	Sport	Herbst
Tetris Phear	H2O	Denkspiel	30. September
Turok	Acclaim	Action	Herbst
Ultra Descent	Interplay	Action	Herbst
War Gods	Williams	Beat´em Up	Herbst
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	30. September
Wayne Gretzky Hockey	Williams	Sport	Herbst
Winning Eleven/ International Superstar S.	Konami	Sport	Herbst

DMA

Von der einstigen Freundschaft zwischen dem "Lemmings"-Entwickler DMA und Nintendo ist derzeit nicht mehr viel zu spüren. Sicher ist, daß Nintendo zumindest das Action-Spiel *Body Harvest* vermarktet, weitere DMA-Titel für das Nintendo 64 erscheinen aber voraussichtlich bei der Bertelsmann-Tochter BMG Interactive Entertainment. Laut Produkt-Manager Gary Penn sind die Engländer von der Nintendo-64-Hardware begeistert und kommen mit ihrem zweiten Action-Knaller (*Silicon Valley*) gut voran.

RARE

Der traditionsreiche englische Entwickler (mit Render-Farm und kleiner Automatenabteilung) ist mittlerweile eine Nintendo-Tochter und mit Projekten gut ausgelastet. Nach *KI 2* programmiert Rare die verspätete Filmumsetzung *007: Golden Eye* (Ballerei aus der Ich-Perspektive) sowie den Vehikel-Feldzug *Blast Dozer*. Mit Sicherheit liegen bei Rare schon weitere Nintendo-64-Projekte auf dem Tisch – vielleicht sogar ein neues *Donkey Kong*...



H2O: Sorry, zu diesem Entwickler fällt nicht einmal Winnies Mega-Datenbank etwas ein! Unseres Wissens nach müßte das 3D-"Tetris"-Remake *Tetris Phear* das erste Spiel der Kanadier sein.

SUPER MARIO 64

DAS BESTE

Mario in 3D – Meister-Designer Miyamoto und sein Team arbeiteten über drei Jahre daran, ihrem Lieblings-Klempner ein Polygon-Outfit zu verpassen und eine unvergleichliche 3D-Welt zu erschaffen.



Das Warten hat ein Ende: Nach über einem Jahr der Ankündigungen, Bildschirmfotos und Terminprobleme darf der Kunde endlich Hand anlegen. Alleine an diesem 64-MBit-Modul hängen Wohl und Wehe der Konsole: Erfüllt „Super Mario 64" die exorbitanten Spielspaß-Erwartungen, kann Nintendo die Rückschläge der letzten zwölf Monate mit einem Lächeln abtun. Verläuft sich der Klempner in strukturlosen 3D-Welten, tritt augenblicklich eine neue Hackordnung im Videospiele-Business in Kraft. Noch bevor der neuzeitliche Polygon-Mario erstmals sein Spielspaß-Areal betritt, erfährt der Spieler eine bedeutende Änderung. Nach Druck auf die knallrote Start-Taste landen wir in einem japanischen Menü, das die vier möglichen Spielstände verwaltet. Um den Cursor zu bewegen, senken wir unseren Daumen in bewährter Manier auf das Steuerkreuz – doch nichts tut sich. Der Cursor, ebenso wie später Mario, wird nämlich mit dem analogen Mini-Joystick in der Mitte des Joypads gesteuert.







So, jetzt geht's aber los: Vor unseren Augen erblüht ein idyllisches Märchenschloß mit Wassergraben, Burgmauern, Türmen und prächtiger Parklandschaft ringsum. Hier tummelt sich Mario die nächsten paar hundert Spielstunden und erkundet auf bewährte Weise das Terrain. Die einzelnen Jump'n'Run-Szenarien befinden sich (meist) hinter Spezial-Türen, die Mario mit dem passenden Equipment öffnen kann. Die Reihenfolge, wann man welche Levels abgrast, ist nicht strikt vorgegeben. Je nach Laune erkundet man die verschiedenen Szenarien, die sich im Lauf der







Ein grafisches Highlight: Im Kampf gegen Bowser packt Mario den Schurken am Schwanz und schleudert ihn gegen eine mit Stahlspitzen gepanzerte Kugel am Rand der Arena.

Auch aus der Nähe erkennt man keine groben Pixel: Der atemberaubendste Endgegner-Fight der Spielegeschichte.

Links unten betrachtet Mario das Märchenschloß aus der Nähe, oben werft Ihr einen Blick in das Innere der Burg.



Wie praktisch, daß diese rotierenden Quader eine Öffnung haben, in der sich Mario vor dem Zerquetschen in Sicherheit bringen kann.

SPIEL DER WELT?


Tödliche Hindernisse, soweit das Auge blickt: Bevor Ihr Bowser das erste Mal besiegt, müßt Ihr Euch durch eine knifflige Unterwelt kämpfen.



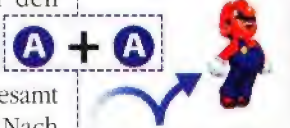

Nur nicht vom Pfad der Tugend abkommen: Wenn Mario in den Lava-Tümpel fällt, verbrennt er sich den Hosenboden.

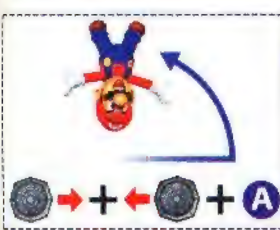


Zeit ändern. So muß man die Areale definitiv mehrmals aufsuchen, um alle Geheimnisse und Gegenstände aufzustöbern. Euren Erfolg meßt Ihr an gelben Sternen, die Mario nach Erledigung bestimmter Aufgaben erhält. Jedesmal, wenn Ihr einen Level betretet, seht Ihr, wieviele von den möglichen sechs Sternen Ihr in diesem Areal schon erobert habt (insgesamt gibt's etwa 100 Sterne). Nach Aushändigung eines Sternes wird der Spielstand gespeichert.



In diesem Kurs kann man insgesamt sechs Sterne sammeln, fünf davon haben wir schon ergattert.

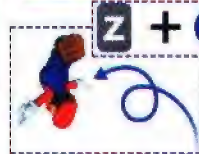


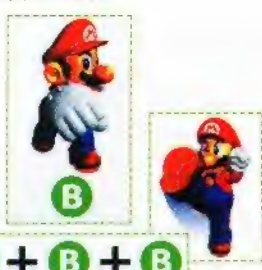


3D-IDYLLE

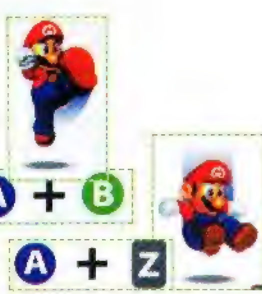
Die Beschreibung von Mario's Aufgabe klingt vertraut, die grafische Umsetzung ist jedoch einzigartig. Mit dem Analog-Joystick steuert Ihr Mario durch eine 3D-Landschaft, wie sie realistischer noch nie dargestellt wurde. Die üblichen Polygon-Fehler aller Playstation- und Saturn-Spiele sind praktisch nicht vorhanden. Außerdem blickt Ihr so weit, so hoch und so tief in die Szenerie, daß Ihr einen watschelnden Mini-Pinguin noch auf einen halben Kilometer erkennt. Dieser detaillierte Fernblick ist einmalig und so atemberaubend, daß es einem noch nach Stunden die Sprache verschlägt. „Super Mario 64" zeigt eindrucksvoll, daß das Nintendo 64 in Sachen Polygon-Optik die absolute Referenz darstellt – eine sachgemäße Programmierung vorausgesetzt.







Die technische Umsetzung ist das eine, die liebevolle und witzige Gestaltung von Objekten und Umwelt das andere. Die verschiedenen Anwohner sind so hinreißend komisch animiert und passen so perfekt in das Ambiente, daß auch das letzte Mißtrauen in ein 3D-Mario zerstreut wird. Die Charaktere gewinnen dank perfekter 3D-Animation derart an Ausstrahlung, wie wir es nie für möglich gehalten hätten.








In dem Wüsten-Level trifft Mario auf seltsame Anwohner – und viel Treibsand.


Geschafft: In gewohnter Siegerpose nimmt Mario einen von etwa 100 Sternen in Empfang.





Mario kann sich auch an Gittern entlanghangeln. Insbesondere im Pyramiden-Level kommt dieses Talent zum Tragen.



MAGIC MARIO

Der bestanimierte Charakter ist natürlich Mario: Jedes Polygon muß wohl hundertfach überarbeitet worden sein, um diese perfekte Geschmeidigkeit der aberwitzig vielen Mario-Animationen zu gewährleisten. Alle möglichen Mario-Manöver zu erläutern, würde den Rahmen dieses Tests definitiv sprengen, dafür haben wir die Original-Move-Liste der Anleitung abgebildet. So könnt Ihr Euch über die facettenreiche Mario-Steuerung einen ersten Eindruck verschaffen. Seid versichert, daß der Variantenreichtum an Bewegungsabläufen damit nicht annähernd abgedeckt wird. Mario versinkt zur Hälfte im Schnee, wenn er von weit oben herabfällt, er hält sich an Mauervorsprüngen fest, er zeigt einen Handstand auf dem Baumwimpfel, er atmet schwer nach längeren Laufeinlagen – Mario ist schlichtweg der am besten animierte Videospiel-Charakter aller Zeiten.





Mal abgesehen von den ganzen Special Moves verbringt Mario die meiste Zeit laufend. Via Joystick lenkt Ihr ihn in alle Richtungen, die Perspektive paßt sich Euren Steuerbewegungen an und schaltet meist automatisch auf den idealen Sichtwinkel. Damit Ihr aber nicht auf die Entscheidungen des virtuellen Regisseurs angewiesen seid, könnt Ihr die Kameraposition eigenhändig korrigieren. Mit den vier gelben Tasten rechts auf dem Joypad rotiert Ihr das Spielfeld nach rechts und links bzw. zoomt es heran und wieder weg. Die eigentlichen Aktionen werden mit den Feuerknöpfen A und B ausgeführt. Mit der einen Taste springt Mario, mit der anderen schlägt er zu bzw. greift nach etwas, das er natürlich mit sich herumtragen kann. Außerdem müßt Ihr den Z-Taster auf der unteren Seite des Joypads nutzen, wenn sich Mario nach einem Sprung mit voller Wucht auf den Hosenboden setzen soll, um beispielsweise einen Pflock in die Erde zu rammen.
Darüber hinaus gibt's drei zusätzliche Features. Im Lauf des Abenteuers lernt Mario fliegen, verwandelt sich in einen metallischen Terminator (kann damit u.a. unter Wasser laufen) und wird unverwundbar.

QUANTENPHYSIK



Eines der Highlights von „Super Mario 64" ist die Umsetzung der physikalischen Gesetze. Wenn Mario etwas trägt, läuft er entsprechend langsamer. Mit Anlauf kommt er eine Steigung schneller und höher hinauf als ohne. Je steiler das Gefälle, desto rasanter rutscht Mario auf allen Vieren hinunter. Überhaupt spielen Rutschbahnen eine große Rolle: Nicht nur in speziellen Schlid-

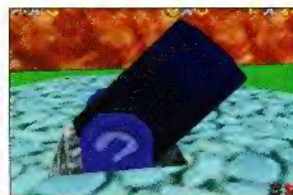


Wenn Mario einen kleinen Pinguin aufgabelt und ihn via Rutschpartie zu seiner Mama bringt, winkt ein Stern.

Den "Traum vom Fliegen" erfüllt nicht nur "Pilotwings", auch Mario erhält einer Fliegerkappe, mit der er über den Wolken segelt. Sie verbirgt sich in den roten Ausrufezeichen-Kästen.

Mehrmals im Spiel rast Mario verschiedene Rutschbahnen entlang – meist gegen einen tierischen Freund.

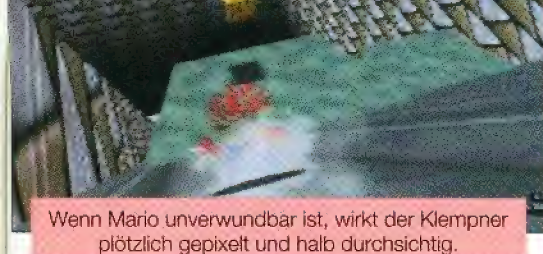






Wenn Mario mit der rosa Kugel spricht, öffnet sich der Zugang zu unterirdischen Kanonen, und Mario wird in die Ferne geschleudert – die Richtung könnt Ihr via Zielkreuz bestimmen.


Unter Wasser frischt Mario seinen Energievorrat durch den Genuß von gelben, roten und blauen Münzen wieder auf.


Wenn Mario unverwundbar ist, wirkt der Klempner plötzlich gepixelt und halb durchsichtig.


Kaum kommt Ihr in die Nähe dieses Klaviers, dreht das mißmutige Musikinstrument durch und verfolgt Euch.


Wer alle acht roten Münzen in einem Level sammelt, erhält als Dankeschön einen gelben Stern.





der-Levels nimmt Mario tüchtig Fahrt auf. Ein Großteil des Geländes besteht aus schiefen Ebenen, die Mario zum Verhängnis werden. Dies entpuppt sich jedoch nicht als nerviger Schwierigkeits-Multiplikator, sondern als grandioser Spaß-Koeffizient. Schon nach wenigen Minuten steuert man Mario mit soviel Lust durch die Gegend, als hätte man schon immer mit dem Analog-Stick gelenkt. Intuitiv entscheidet man sich für das richtige Daumen-Kommando und empfindet die Rutschpartien als reine Freude.



DIE LEVELS

Um an die begehrten Sterne zu kommen, muß Mario sein vielseitiges Talent beweisen. Manchmal ist ein Obermotz zu besiegen, den Ihr am Schwanz packt und in die Tiefe schleudert. Dann liefert Ihr Euch ein Wettrennen mit einer Schildkröte zum Gipfel des Berges. Oder Ihr sollt einen Baby-Pinguin sicher in die Arme von Mutter-Pinguin bringen. Und Ihr müßt natürlich Rätsel lösen! „Super Mario 64“ stellt in dieser Hinsicht eine größere Herausforderung als alle anderen Mario-Jump'n'Runs zusammen. Dies liegt einerseits an dem etwas mehr Puzzle-durchsetzten Spielkonzept, zum anderen an der Vielzahl japanischer Hinweise, die zur Lösung von Problemen durchaus wichtig wären. Mit viel Geduld und Ausprobieren kommt man zwar auch so auf den Trichter, doch ein Japanologe hat deutliche Vorteile.

Zumal der Weg selten vorgegeben ist. Anders als bei den 2D-Hüpfspielen, die bestenfalls mit Abzweigungen verwirrten, könnt Ihr die 3D-Landschaften jetzt auf 360-Grad-Basis erkunden. Das gilt für die Schneelandschaft ebenso wie für die atemberaubende Unterwasserwelt, in der Ihr u.a. ein versunkenes Schiff inklusiv Riesenmoräne bergt. Insgesamt gibt es um die 15 grundverschiedene Erlebniszonen, die soviel versteckte Bereiche, überraschende Aktivitäten und herzerfrischende Gags parat haben, wie Ihr es von einem Mario-Spiel erwartet.

In dem anfangs zugänglichen Märchenschloß sind die Türen zu den einzelnen Abschnitten noch übersichtlich angeordnet, später betretet Ihr weitere Gebäude, die ein wesentlich komplexeres Layout aus Gängen und Türen aufweisen. Ihr taucht in dämonische Lava-Zonen hinab, versinkt im unterirdischen Wüstensand und erforscht eine gruselige Geister-Behausung.

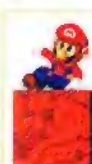


A 押し続ける。

FAZIT



„Super Mario 64“ ist der Knaller, den sich alle erhofft haben – und noch mehr! Auf den verschiedenen Messen konnte man sich zwar einen Eindruck von der grafischen und technischen Extraklasse machen, die dem Spiel zugrundeliegt, doch die wahre Genialität erfährt man erst nach intensivem Spielen. 3D-Optik und Mario-Spielspaß feiern eine Traumhochzeit wie man sie bislang noch nicht erlebt hat. In Sachen Spielwitz und Liebe zum Detail hat sich die Nintendo-Crew selbst übertroffen. Selbst die bisherigen Mario-Ignoranten in der Redaktion konnten sich dem Charme und der Perfektion der Polygon-Grafiken nicht entziehen.



Angenehm fällt auch der Surround-Sound auf, der traditionell nicht mit wummernden Rhythmen, sondern mit dezenten Melodien überzeugt. Die Songs sind ganz im Stil der bisherigen Mario-Musik gehalten, die Soundeffekte wurden gegenüber den 16-Bit-FX dramatisch verbessert. So gibt Mario verschiedene Sprach-Samples von sich, die optimal zur Atmosphäre passen. *mg*





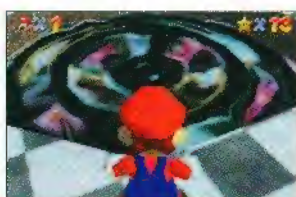
MBIT 64 | Jahren

SYSTEM	NINTENDO 64
HERSTELLER	NINTENDO
BRD-RELEASE	MÄRZ '97
SPIELSPASS	97%

Einfach unglaublich: Perfektes 3D-Mario mit allen Miyamoto-Tugenden, grafisch ein einziges Kunstwerk.






Um einen Level zu betreten, springt Ihr meist in Wandbilder, die sich als Eingangspforten entpuppen. Auch der Bodenstrudel ganz rechts ist ein Level-Eingang.

PILOTWINGS 64
DER TRAUM

Unter den Design-Vorgaben von Shigeru Miyamoto arbeitete ein Team von Simulations-Spezialisten am Flieger-Remake: Ein schwereloses Vergnügen mit hohem Schauwert.

Ein Menschheitstraum geht in Erfüllung: In den "Birdman"-Levels verläßt "Pilotwings" den Boden der Realität...

...und gestattet Euch Rundflüge als Vogelmensch. Ihr besucht die Insel zu verschiedenen Tageszeiten, abends...

...und in finsterer Nacht. Orientiert Euch nach den Sternen und beleuchteten Fenstern.

Hals- und Beinbruch: Der Paraglider beweist an exotischen Orten sein Geschick.

Bälle sammeln in der Arktis: Mit dem Jetpack düst Ihr über die eisige "Everfrost"-Insel.



Noch vor wenigen Jahren, als RISC-Computer für sechsstellige Beträge den Besitzer wechselten, lag jeder SGI-Workstation eine 3D-Animation bei: Mit Flügen und Fahrten in Echtzeit zeigten die Luxus-Rechner, was in ihnen steckt. Auf der „Reality-Engine" schipperte ein Kahn durchs Hafenbecken, die „Infinity Reality" von 1996 läßt Benutzer über einen Gletscher schweben. Auf diese Demos beruft sich Nintendos zweites 64-Bit-Spiel: An „Pilotwings 64", der Coproduktion zwischen Nintendo und dem US-3D-Spezialisten Paradigm, sieht man, wie dicht die 64-Bit-Spielewelt dem 3D-Business auf den Fersen ist.

Zeigt „Super Mario 64" das Spieldesign-Maximum auf dem N64, so soll „Pilotwings" die Simulations-Tauglichkeit der Hardware beweisen. Die Animation von vier idyllischen Inseln mit Waldstücken, Tälern und Stränden steht im Mittelpunkt des Titels, in dem es weder Bösewichte noch Power-Ups gibt. „Pilotwings" ist eine Flugsimulation im engsten Sinne: Das Entwicklungshaus Paradigm schrieb Software für Militär und Forschung, bis sie Nintendos Ruf ereilte. Als offizielle Programmierer wichtiger N64-Tools kennen sie die Hardware bis auf den letzten Chip. Gut möglich also, daß „Pilotwings" das technisch Machbare bereits im ersten Anlauf zeigt und auch folgende Flugspiele kaum noch Verbesserungen bringen.

Habt Ihr die Grunddisziplinen (oben) gemeistert, öffnet sich ein neues Menü mit drei mal drei Extraspielen.

Die Grafik kommt aus dem Workstation-Bereich, die schnörkellose Spielmechanik aus Nintendos Archiv: Wie im 16-Bit-"Pilotwings" seid Ihr in eine Flugschule eingeschrieben, die sich auf extreme Vehikel spezialisiert hat. Mit einer von sechs Spielfiguren absolviert Ihr Tests mit dem Drachen, dem Gyro-Helikopter und dem Raketenrucksack. Ihr durchschwebt Ringe über dem karibischen „Holyday Island", umfliegt Wetterballons auf der eisigen Polarinsel „Everfrost", landet auf Schwebeplattformen oder besucht eine Großstadt in „Little USA".

Mit jedem Vehikel ändert sich Eure Steuerung: Als Drachengleiter seid Ihr von der Luftströmung abhängig, die Ihr als hellen Dunst deutlich erkennt. Als Jet-Pack-Pilot schwenkt Ihr Eure Raketendüsen, im Gyrokopter arbeitet Ihr mit Ruder und Rotoren. Auch die Armaturen passen sich Eurem Fluggerät an. Da die gelben Knöpfe zur Einstellung der Sichtperspektive dienen und ein seitlicher Taster in die Ego-Optik zoomt,



Im Höhennebel: Als Drachenflieger seid Ihr von günstigen Luftströmungen abhängig.



Schweben in der Ego-Perspektive: Mit seitlichem Taster und gelben Feuerknöpfen kontrolliert Ihr die 3D-Kamera.



VOM FLIEGEN



Ein "Pilotwings"-Held dreht durch: Den Frust über eine verpatzte Aufgabe laßt Ihr an Hotels und Kreuzfahrtschiffen aus – zum Glück können Eure Raketen keinen Zivilisten verletzen.



Gesetz der Schwerkraft: Im Steigflug spürt Ihr die physikalischen Kräfte an Eurem Gyrokopter zerren.


Little USA: Diese Insel ist mit gewaltigem Weidegebiet und eindrucksvollen Städten Nordamerika nachempfunden.


Im Sturzflug auf den Badestrand: Als Gyropilot durchfliegt Ihr Ringe oder feuert auf schwebende Zielscheiben.

ist das Nintendo-64-Joypad gut belegt. Der Z-Trigger unterhalb des 3D-Sticks dient zum Fotografieren der Landschaft (die Schnappschüsse seht Ihr später ein), nur Gyrokopter-Piloten betätigen damit ihre Bordraketen.

In jeder der drei Grund-Disziplinen müßt Ihr die „Beginner"-Kurse mit Bronzeadler (ab 70 Punkten), Silber- oder gar Goldauszeichnung (90 Punkte und mehr) bestehen, bevor Ihr zur A-Klasse zugelassen werdet. Ist Euch eine Aufgabe zu knifflig, dürft Ihr einen Alternativ-Test wählen: So stehen Gyro-Kopter-Piloten Geschicklichkeits-Parcours zur Wahl, in denen Ihr Ringe durchfliegt, aber auch Baller-Level mit schwebenden Zielscheiben. Mit Absolvierung einer Klasse (Adlerauszeichnung in jeder Disziplin) rückt Ihr in die nächste vor, dürft aber auch einen Flug



Start und Landung gehören zum Alltag jedes Gyro-Piloten. Glückt Euch Letzteres tadellos, gibt's Bonuspunkte.

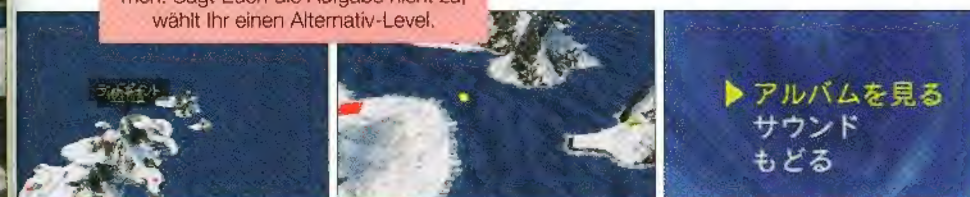
als „Birdman" absolvieren: Wie ein Vogel laßt Ihr Euch von Strömungen tragen, segelt majestätisch mit dem Wind oder schlagt kraftvoll mit den Armen. Die „Birdman"-Steuerung hat sich „Pilotwings" vom Klassiker „Joust" abgeschaut: Je schneller Ihr den Feuerknopf drückt, desto heftiger schlagt Ihr mit den Armen. Im Gegensatz zu den realen „Pilotwings"-Vehikeln (selbst Kanonenkugel, Skydiver und Sprungstiefel basieren auf echten Vorbildern) gönnt Euch der Birdman übermenschliche Kontrolle über Eure Flugbahn.

Nicht nur durch Fantasy-Einfälle wie diese zeigt Nintendo, daß Simulationen nicht trocken sein müssen und sich Realismus und Fiktion prächtig verstehen. "Pilotwings" ist im wahrsten Sinne des Wortes rundum geglückt, zeigt die beste 3D-Grafik in einem Videospiel und ist geschmückt mit tollen Stereo-Soundeffekten. Verästelte Missionsstruktur und Punktesystem führen Anfänger behutsam an die Aufgabenstellung heran, halten aber auch für Routiniers noch Herausforderungen (und Gags) bereit.

„Pilotwings 64" ist nicht das beste Spiel des Jahres, aber das gelungenste VR-Erlebnis außerhalb einer amerikanischen Militäreinrichtung. Mit Analog-Steuerung und authentischer Physik für Luft, Licht und Bewegung hat Nintendo den entscheidenden Schritt in die Zukunft des Videospiels getan. *wi*



Landung auf schwebenden Plattformen: Sagt Euch die Aufgabe nicht zu, wählt Ihr einen Alternativ-Level.



Die 3D-Karte jeder "Pilotwings"-Insel ist animiert und stufenlos zoombar (links). Rechts das Optionsmenü: Der obere Text verweist auf das Fotoalbum, das zweite Wort führt Euch ins Soundmenü.


Wie sein Super-Nintendo-Vorfahr enthält auch das "Pilotwings 64"-Modul eine Batterie. Im oben gezeigten Menü wählt Ihr zwischen maximal zwei Spielständen, die gleichzeitig auf Modul gehalten werden. Ob sich die Spielstände von "Mario", "Pilotwings" & Co. später auch auf die transportablen Memory-Cards auslagern lassen, ist nicht bekannt, aber recht unwahrscheinlich.



SYSTEM	NINTENDO 64
HERSTELLER	NINTENDO
BRD-RELEASE	MÄRZ 97
SPIELSPASS	85 %

3D-Spaß zwischen Spiel und Flugsimulation: Perfekte Physik und gewaltige Grafik entschädigen für den Mangel an Action.

ANDRETTI

Mario auf der Überholspur: Zusammen mit seinen tempoverrückten Verwandten Michael und Jeff präsentiert die Rennsportlegende Mario Andretti das neueste PS-Motodrom aus der EA-Sports-Kollektion.

Eine schrecklich schnelle Familie: Der ehemalige Formel-1-Weltmeister Mario Andretti sitzt trotz seiner 56 Jahre fest im Cockpit – gleichzeitig trumpft sein Sohn Michael als Indy-Car-Champion auf und Cousin Jeff verdient sich seine ersten Motorsport-Sporen als „Rookie of the Year" in der Indy-Car-Serie. Als EA Sports über ein neues Rennspiel grübelte, erinnerte man sich an die verrückte US-Familie und band das PS-Triumvirat in die Entwicklung von „Andretti Racing '97" ein.



Rambazamba auf dem Highway: In der Wiederholung könnt Ihr jeden Crash detailliert analysieren.

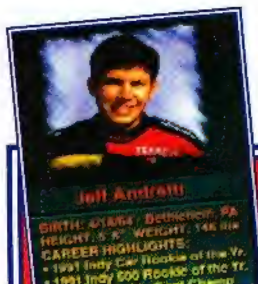


Geisterfahrer voraus: Nach einem 180-Grad-Turn blickt Ihr den Computerautos Auge in Auge.



Tanken & reparieren: Geht das Rennen über mehrere Runden, lohnt sich ein Boxenstop.

RUNNING IN THE FAMILY







Der Italo-Amerikaner Mario Andretti hat beinahe alles gewonnen, was mit schnellen Autos in Verbindung steht. 1978 wurde er Formel-1-Weltmeister mit Lotus, 1979 Indy-500-Champion und gleich vier Mal sahnte er die Indy-Car-Trophäe ab. Auch Sohn Michael hat mit seinen 34 Jahren schon eine Menge erreicht. Nachdem er 1991 Indy-Car-Champion wurde, versuchte er sich kurzzeitig als Formel-1-Pilot bei McLaren. Als der Erfolg ausblieb, kehrte er zur Indy-Car-Serie zurück und sammelte bis heute 31 Siegestrophäen. Mindestens genausoviele Pokale will demnächst Cousin Jeff erfahren, der 1991 als „Rookie of the Year" bei den Indy-Car- und Indy-500-Serien ausgezeichnet wurde.

Die aufwendige Playstation-Produktion bietet zwei verschiedene Spielmodi: Entweder könnt Ihr die etwa 20 Kurse zum puren Vergnügen fahren (und nebenbei die Bestzeiten der Kollegen unterbieten) oder zielstrebig eine Rennfahrer-Karriere aufbauen. Das ganze Geschehen wird von bekannten ESPN- und ABC-Fernsehkommentatoren präsentiert, die nicht nur die einzelnen Strecken vorstellen, sondern auch unterwegs fachliche Anmerkungen machen. Vor dem Start solltet Ihr jedoch die „Racing School" besuchen, wo der Andretti-Clan zu Dutzenden von Rennsituationen Tips und Tricks bereithält. Diese noch nie zuvor gezeigten Interviews werden in bildschirmfüllendem Full Motion Video dargebracht und dürften jeden Rennsport-Fan in Entzückung versetzen. So intelligent kann man den CD-Speicherplatz nutzen!

Nachdem Ihr Euch mit diesen Informationen vollgesaugt habt, sucht Ihr Euch aus einem guten Dutzend Autos das



Individualität ist Trumpf: Vor dem Start dürft Ihr Euren Wagen beliebig konfigurieren.



In diesem Menü wählt Ihr aus den knapp zwanzig sehr unterschiedlichen Strecken



Wem die Original-Joypad-Belegung nicht paßt, legt die Kommandos auf beliebige Tasten.



Rasantes Überholmanöver über Stock und Stein: Wer jedoch aufs Grün kommt, verliert an Tempo.

RACING '97


Im Rennen gehen knapp zwanzig Autos an den Start, die für viel Verkehr auf der Strecke sorgen.


Alle Autos sind mit wunderschönen Original-Texturen der Werbepartner überzogen und sehen auch aus der Nähe fantastisch aus. Hier dotzt ein McDonalds-Auto an die Bande.

Passende aus und verstellt in der luxuriösen Werkstatt noch das eine oder andere Detail. Dabei stehen Formel-1-typische Flitzer ebenso parat wie die rundum verkleideten Stock-Car-Kolosse. Spoiler, Reifentyp und Gangschaltung richten sich nach Euren Wünschen und sollten für jeden Kurs, darunter befinden sich u.a. lizensierte Strecken von Vancouver und Toronto sowie der Australian Gold Coast und der Australian Thunderdome, separat eingestellt werden. Daß man Automatik und Gangschaltung aktivieren kann, ist selbstverständlich. Anschließend erkämpft Ihr Euch im Qualifying entweder einen guten Startplatz oder geht selbstbewußt als letztes Auto an den Start. Drei Perspektiven sind erlaubt: Die Cockpit-Sicht konkurriert mit zwei anderen Blickwinkeln, die Euren Wagen von hinten zeigen. Dabei lohnt sich ein ausführlicher Blick auf die PS-Monster: Die Kultobjekte sind liebevoll aus Polygonen zusammengesetzt und mit Original-Texturen bis in den letzten Winkel überzogen. Unterwegs solltet Ihr Euch vor Unfällen hüten – nicht nur, weil Ihr wertvolle Sekunden verliert, sondern weil Ihr dabei Euer Auto sichtbar demoliert. Da liegt schon mal ein Frontspoiler auf der Strecke, Teile des Chassis fliegen durch die Luft, und beängstigende Rauchwolken zeigen Motorprobleme an. Solltet Ihr


Neben Indy-Car-Flitzern (ähnliche Bauweise wie Formel-Autos) könnt Ihr auch Stock-Cars anwählen.


Kein Wunder: Wer frontal gegen eine Bande prallt, erlebt einen prächtigen Überschlag.

Mario Andretti und seine Verwandten erklären in FMV-Szenen wichtige Grundregeln des Rennfahrens.


Auf einer Playstation dürfen maximal zwei Spieler an den Start. Koppelt Ihr jedoch zwei Konsolen, rasen bis zu vier PS-Freaks um die Wette.



Über 100.000 Rennsportverrückte verfolgten das diesjährige 24-Stunden-Rennen von Le Mans

die „Damage"-Option aktiviert haben, hilft nur noch ein Pitstop, wo der Benzintank gefüllt wird und flinke Mechaniker das Auto wieder fit machen.

20 Konkurrenten sorgen dafür, daß es selbst bei vorsichtiger Fahrweise nicht ohne Karambolagen abgeht. Ihr fahrt nicht gegen imaginäre Gegner, sondern liefert Euch atemberaubende Duelle mit den computergesteuerten Kollegen. Grafisch wurde dies beeindruckend in Szene gesetzt: Neben den fantastisch animierten Rennwägen (inklusive 360-Grad-Überschlag und Frontalcrash) wurden auch die abwechslungsreichen Strecken liebevoll illustriert. Kaum ein Kurs ähnelt dem anderen, enge Stadt-Parcours mit S-Kurven samt Beton-Mauern wechseln mit traditionellen Steilkurven-Ovals und landschaftlich idyllischen Fantasy-Strecken mit weiten Auslaufzonen ab. Bis Ihr jeden Kurs optimal fahren könnt, bedarf es einiger Monate intensivem Training. In Sachen Langzeit-Motivation dürfte „Andretti Racing" selbst einem „Formula 1" von Psygnosis nicht nachstehen.



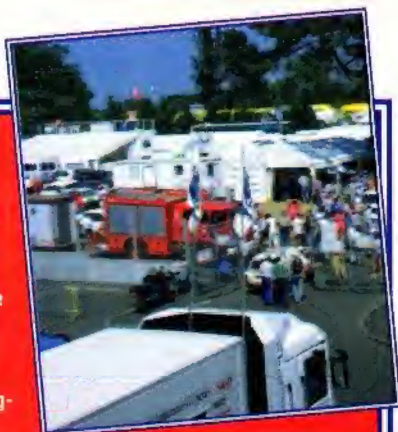
Geht man von der 70-Prozent-Version aus, die uns für diesen Preview zur Verfügung stand, übertrifft „Andretti Racing" die bisherigen 32-Bit-Rennspiele von Electronic Arts haushoch in technischer Hinsicht. Die 3D-Grafik ist schon jetzt erfreulich schnell und fließend,so daß die PS-Freaks in der Redaktion kaum noch vom Joypad wegkamen. Wenn alles glatt geht, dürfte „Andretti Racing" übrigens auch das analoge Playstation-Lenkrad (Mad Catz) unterstützen. Schon jetzt klappt der Zwei-Spieler-Modus via Split-Screen und die

MCLAREN AT LE MANS

Neben „Andretti Racing '97" bereitet EA Sports ein zweites Rennspiel vor. „McLaren at Le Mans" erscheint dieses Jahr für den PC und soll Anfang '97 für die Playstation umgesetzt werden. Wie der Name schon sagt, steht das 24 Stunden Rennen von Le Mans und der 1,5 Millionen Mark teure McLaren-F1-Sportwagen im Mittelpunkt. Dazu wurde die acht Meilen lange Strecke von Le Mans pixelgenau polygonisiert. Der Spieler wählt aus verschiedenen Teams, mißt sich mit knapp 50 konkurrierenden Autos, die gleichzeitig auf der Strecke sind und entscheidet sich für den Arcade- oder Simulations-Modus. Allerdings täuscht der Titel "McLaren at Le Mans" darüber hinweg, daß neben dem McLaren-Auto ein halbes Dutzend weitere sündhaft teure Ausnahme-Sportwagen mit von der Partie sind. Wie Ihr an den verschiedenen Karosserie-Abbildungen seht, geht der brandneue Porsche-Flitzer ebenso an den Start wie ein Jaguar- und Ferrari-Renner. Auch die amerikanische Corvette reiht sich in das elitäre Starterfeld ein. Sobald wir Näheres erfahren, lest Ihr einen ausführlichen „Work in Progress"-Bericht in der MAN!AC.

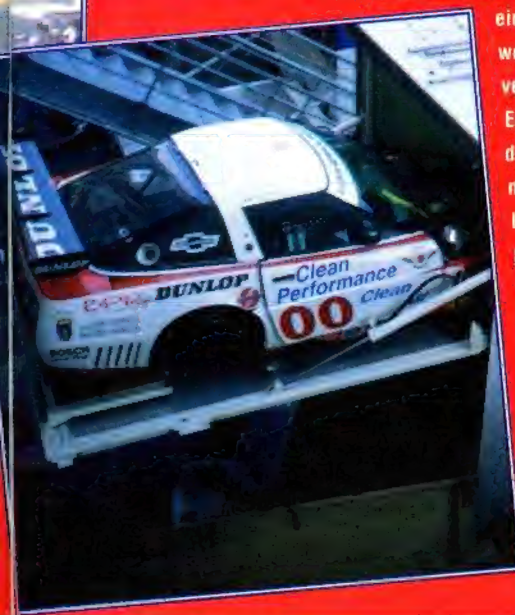

Auf diesem Bild seht Ihr alle Edel-Flitzer versammelt, die bei "McLaren at Le Mans" an den Start gehen


Bei "Andretti Racing '97" wählt Ihr aus drei verschiedenen Blickwinkeln: Zwei Kameras...



LE MANS '96

Um die beiden Rennspiele zu präsentieren, suchte sich EA Sports das legendäre 24-Stunden-Rennen von Le Mans aus, das vom 15. bis 16. Juni stattfand. Eine internationale Journalisten-Schar verfolgte aus einer Loge direkt über der Boxengasse das ohrenbetäubende Geschehen und konnte den Mechanikern beim Reifenwechsel beinahe die Haare kraulen. Über 100.000 Menschen pilgerten in die französische Provinz, um ein paar Dutzend Autos Tag und Nacht zu bewundern. Sieht man mal von einigen organisatorischen Pannen seitens Electronic Arts ab (die geplagten Journalisten mußten leider auf den Start und das Ende des Rennens verzichten), hat sich die Reise auf jeden Fall gelohnt. Allerdings kann man einem Hörsturz nur dann entgehen, wenn man zwischendurch die Anlage verläßt und eine schallgeschützte Ecke aufsucht. Im Gegensatz zu den den zweistündigen Standard-Rennen vermitteln die 24 Stunden von Le Mans eine einzigartige Atmosphäre. Massenhaft Boxenstops, Fahrertausch, wechselnde Wetterbedingungen, Nachtfahrten und eine faszinierende Bandbreite von Edel-Flitzern prägen das Ambiente. Dieses Jahr hatte übrigens ein Joest-Porsche mit den Fahrern Wurz, Reuter und Jones die Nase vorn, nachdem im letzten Jahr ein McLaren-Flitzer den Sieg errang.

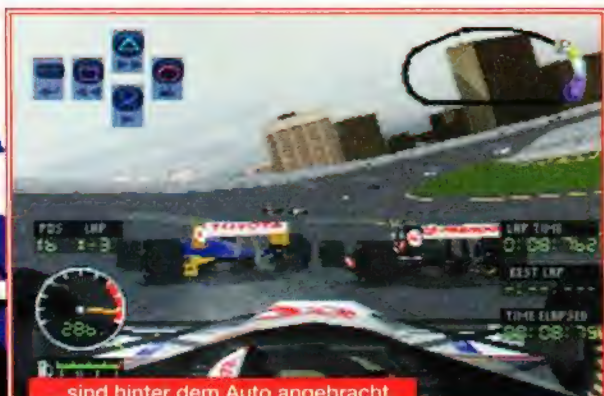


Link-Variante für zwei Playstations, die zwei bis vier menschliche Fahrer gleichzeitig an die Pedale läßt (maximal zwei auf jeder Playstation).
Wenn im September sowohl Psygnosis' „Formula 1" als auch „Andretti Racing '97" von EA Sports an die Verkaufstheken vorfahren, geht für Rennsport-Fans ein Traum in Erfüllung. Beide Titel unterscheiden sich wesentlich von den Arcade-Rasereien à la „Ridge Racer" und kombinieren Instant-Spielspaß beinahe perfekt mit Langzeit-Motivation und Realitätsnähe. „Andretti Racing '97" sieht nicht nur verdammt gut aus, es bietet soviele Strecken, Autos und inhaltliche Feinheiten, daß uns vor langen Winterabenden nicht bange sein muß. Leider ist momentan nur eine Playstation-Fassung in Arbeit, Saturn-Besitzer haben zur Zeit das Nachsehen. *mg*

„Tradition"

Bereits 1994 veröffentlichte Electronic Arts ein Rennspiel mit Mario Andretti. „Mario Andretti Racing" erschien exklusiv für das Mega Drive, war aber technisch katastrophal schlecht und spielerisch trotz verschiedener Spielmodi wenig überzeugend.





...sind hinter dem Auto angebracht, der dritte zeigt das Geschehen aus der Cockpit-Perspektive.

MAN LEBT NUR ZWEIMAL

Wenige Monate nach dem „Soul Edge"-Arcade-Debüt verschifft Namco die verbesserte Version nach Deutschland. Wir haben uns das zukünftige Playstation-Spiel angeschaut.



Siegfried erwartet seinen Widersacher in einer mittelalterlichen Festung



Die Neuen unter sich: Hwang erteilt Ex-Obermacker Cervantes eine Lektion.



Der Mann mit der Axt: Baumfäller Rock hat sich auf eine chinesische Reisplantage verirrt.



Cervantes fungierte im ersten "Soul Edge" als Endgegner

Hwang ist einer der beiden neuen Charaktere im "Soul Edge 2.0"-Gespann

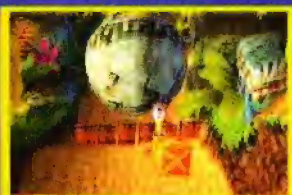
Namco legt nach: Enttäuscht vom unerwartet dürftigen Anklang des „Soul Edge"-Automaten schiebt Namco jetzt „Soul Edge V2" nach. Dabei handelt es sich nicht um einen vollwertigen zweiten Teil, sondern um ein Update, das sich spielerisch nur leicht vom Vorgänger unterscheidet und zwei neue Spielfiguren parat hält: Cervantes ist der Endgegner aus dem ersten „Soul Edge", Hwang ein gerissener Martial-Arts-Profi mit Stirnband und Degen. Neben einer Handvoll unbekannter Special-Moves haben alle Charaktere ein neues Abwehrsystem gelernt: Gebt Ihr die richtige Kombination ein, sobald Euch der Gegner trifft, verliert er seine Waffe und tut sich kurzzeitig schwer, Eure Hiebe abzuwehren. Ansonsten blieb alles beim alten: Ihr dürft jede der zehn Spielfiguren einkleiden, geht dem Widersacher à la „Toshinden" per 3D-Flucht aus dem Weg oder befördert ihn per Fußfeger von der begrenzten Spielfläche.

Grafische Spielereien bietet „Soul Edge" zu hauf: Ihr duelliert Euch auf einem Floß, das durch einen Canyon treibt, zerstückelt den Gegner auf einer chinesischen Reisplantage oder trefft Euch in der Void zum ultimativen Showdown. Der Hintergrund lebt: Feuer lodern, Glühwürmchen fliegen um Euch herum, und Fahnen flattern im Wind. Jeder Eurer Tritte und Schwerthiebe wird von Explosionen und Lichteffekten begleitet – lediglich ein paar Texture Distortions trüben den perfekten Grafikeindruck.

Wir nehmen an, daß die für Herbst angekündigte Playstation-Fassung von „Soul Edge" die beiden neuen V2-Charaktere und ihre Hintergründe serienmäßig enthält. Als Japan-Release ist der Herbst '96 anvisiert – laut Namco soll die Umsetzung mit dem Automaten identisch sein. *ak*



Bauchplatscher: Dieser Angriff überrascht selbst die kesse Sophitia.

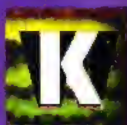
Abenteuer-Fans erkennen deutliche Kino-Anleihe: Euer gehetztes Beuteltier flüchtet vor einer riesigen Felskugel, die erst vom engen Tempel-Korridor gestoppt wird.

WIRBEL-STURM

Jones Bandicoot auf Grotten-Tournee: Unter dem Dschungel entdeckt Ihr eine gruselige Ruine.

In der Sony-Karibik ist die Hölle los: Polygon-Nager „Crash Bandicoot" wirbelt durch ein knallbuntes Jump'n' Run-Paradies und droht der Konkurrenz mit furioser 3D-Optik..

Crash hüpft auf TNT-Pakete, um den abgedrehten Hunde-Endgegner zu sprengen.



Kaum ist die 32-Bit-Generation auf dem Markt, wird das führende 16-Bit-Genre aufs Abstellgleis rangiert. Ausgehungerte Hüpf-Enthusiasten fiebern noch immer dem technischen Absprung in die Next-Generation-Ära entgegen.

Naughty Dog Productions, die Macher des 3DO-Gemetzels "Way of the Warrior", wagen den Schritt vom ausgetretenen 2D-Pfad auf zeitgemäßes Polygonpflaster. Mit schwungvoller Polygonoptik hat man dem ehrwürdigen Genre einen 32-Bit-gerechten Look verpaßt. Titelheld Crash soll die Jump'n'Run-Kiste aus dem Keller kramen und mit aufwendiger Technik tüchtig abstauben. „Crash Bandicoot" als Trampolin für den 3D-Absprung in ein neues Hüpf-Zeitalter: Anstatt über zweidimensionale Plattformen zu hupfen tobt sich der temperamentvolle Australier auf dreidimensionalen Südseeinseln aus und schlägt sich mit vielseitigen Dschungelbewohnern herum. Naughty Dogs Revolutionär joggt über zugewucherte Urwaldpfade, hechtet an haarsträubenden Fallen vorbei und legt sich mit einem gierigen Kannibalenstamm an.




Mr. Bandicoot läßt die Sau raus: Rasanter Hindernisparcours auf einem Reit-Keiler.


Polygonhund in der Zwangsjacke: Obermotz Waldi kichert wie ein Gremlin.

ABENTEUER KARIBIK

Bevor sich Euer Held im Urwald tummelt, hüpft das schräge Beuteltier über eine Polygon-Karte und marschiert zum nächsten Level. Kaum hat sich Crash auf einem Level-Fleckchen niedergelassen, beginnt eine turbulente 3D-Hatz: Euer Comic-Held wetzt über Dschungelpfade, hechtet auf überwucherte Böschungen oder setzt beherzt über einen Abgrund hinweg. Kommt Euer erschöpftes Tierchen für ein paar Sekunden zur Ruhe, zeigt der Bandicoot eine breitschultrige Polygonstatur. Anstatt Euren Helden in der karibischen Hitze mit einem schweren Texture-Pelz zu belasten, hat man den feuerroten Helden mit weniger rechenintensivem Gouraud-Shading verziert: Die Folge ist ein agiles Kerlchen, das ungestüm durch eine flüssige 3D-Routine turnt, mit flotter Animation glänzt und Euch mit schrägen Cartoon-Grimassen amüsiert. Crash zuckt nervös mit den Augenbrauen, setzt ein breites Grinsen auf oder begutachtet mit kritischen Blicken die Echtzeit-Kulisse. Wer sich am frechen Bandicoot-Helden sattgesehen hat, beobachtet fasziniert die tropische Flora: Während die Urwald-Pfade mit aufwendigem Zierwerk wie Säulen und verwitterten Ruinen faszinieren, wuchern am Wegesrand zwischen knorrigen Baumriesen bunte Polygonfarne, fleischige Shading-Gewächse und Pilzkolonien. Hat Crash den Dschungelabschnitt bezwungen, steckt die neugierige Beutelratte ihre Stupsnase in eine antike Indianerstadt und macht vor schummriger Abenteuerfilm-Kulisse Indy Jones Konkurrenz: Ihr kraxelt durch düstere Korridore, hechtet über baufällige Säulen und torkelt be-



Save Point: In der Bonus-Runde darf der erschöpfte Crash speichern.


Geduldsarbeit: Ihr wendet mit einer Wirbelattacke Plattformen und springt zur nächsten Etage.



Der fette Eingeborenen-Häuptling schlägt mit einem riesigen Voodoo-Prügel um sich.



Seitenperspektive: Crash tänzelt zwischen gestachelten Monsterkeulen hindurch.



Hüpft-Enthusiasten treffen auf alte Bekannte: Wie Mario schlägt sich Crash mit aggressiver Flora herum.

nommen durch Fledermausschwärme.
Nach dem gefährlichen Ruinen-Exkurs traut sich Euer Held wieder in den Dschungel: Crash trudelt mit Seerosenblättern über einen Wildbach, bestaunt einen transparenten Wasserfall und flüchtet vor einer riesigen Felskugel: Wer nicht schnell genug davonhechtet und fehlerfrei über Gruben und Bretterzäune springt, wird plattgewalzt. Hat Euer Fuchs die Jagd überstanden, darf der erschöpfte Held erstmal seine glühenden Läufe ausruhen, stattdessen übernimmt ein freundlicher Keiler die Beinarbeit: Crash schwingt sich auf eine rüstige Polygonsau, die stürmt mit rasantem Trab über einen fiesen Hindernisparcours.

Jump'n'Run-Insel in der Sony-Karibik: Crash entscheidet sich für einen Abschnitt.

3D-CRASH

Während Sonys Karnickel-Mech "Jumping Flash" dem Jump'n'Run-Puristen bereits in die Simulationssparte enthoppelt, portiert „Crash Bandicoot" traditionelle Hüpf-Elemente in die dritte Dimension: Der unsichtbare Kameramann lugt dem eiligen Helden über die Schulter, folgt ihm mit rasanten Schwenks durch holprige Kurven und wählt für platzaufwendige Szenerien ein Weitwinkelobjektiv. Richtig gefährlich wird der Job, wenn der Star vor einer Felskugel flüchtet: Der ambitionierte Kameramann filmt den entsetzten Crash von vorne. Weniger stressig wirds, wenn sich der Australier auf die Hüpf-Tradition besinnt und von der Seite gefilmt wird: Crash turnt durch kurze Bonus-Level und weicht vor einem riesigen King-Kong-Portal stachligen Keulen aus.

Pelz-Tornado: Gegner werden angehüpft oder umgewirbelt.

Wildwasserfahrt: Euer Held begutachtet mißtrauisch ein wackliges Seerosenblatt.



Wenn Ihr auf eine Schildkröte springt, verkriecht sich das Reptil in seinem Panzer.

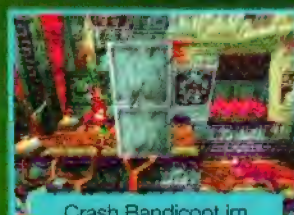
DSCHUNGEL-HATZ

Crash streßt Euch nicht mit komplizierten Manövern und haariger 3D-Steuerung, sondern hält mit simplem Hüpf-Gemüt an der unkomplizierten Genre-Tradition fest: „Einschalten, losspielen und Optik genießen!" lautet Sonys Hüpf-Motto. Crash hält sich mit Kopfhupfern und altbekannter Sprung-Taktik an die 16 Bit-Vorbilder: Ihr springt über Hindernisse und knallt dreisten Polygonmonstern an die Nuß, blitzschnelle Reaktion und gutes Timing sind bei vertrackten Balanceakten und Schwebe-Plattformen die beste Lebensversicherung. Neu im Offensiv-Repertoire ist Crashs blitzartiger 3D-Wirbel: Wer seinen Gegnern nicht aufs Hirn springen will, fegt als rasende Polygon-Windhose durch die Szenerie und pustet aufdringliche Tierchen wie Schildkröten, Stinktiere oder Brückenechsen von der Bildfläche. Ob das sympathische Pelztier die gute alte Hüpf-Mechanik in eine neue Ära katapultiert, erfahren wir im Herbst. *rb*



Rolling Stones: Crash balanciert zwischen beweglichen Felsscheiben.

Hindernis-Rennen: Der Kameramann verfolgt Euren Polygonhelden über Fallgruben.



Crash Bandicoot im Tempel des Todes: Hinter der Mauer lauert ein fieser Leguan.



Punkte-Resume: Am Levelende werden Apfelkisten und Bonuspunkte abgerechnet.



Oben fegt Lomax mit dem Bumerang-Helm Zombies vom Schiffsdeck, auf dem kleinen Bild (links) setzt Euer Lemming-Held die Universal-Kappe als praktischen Greifarm ein.



Lemming ohne Furcht und Tadel

Psygnosis' Puzzle-Nager als Jump'n'Run-Stars: Der tapfere Lemmingritter Lomax hüpft durch das "Lemming Land" und rettet seine verzauberten Kollegen.



Der Kochpott rechts ist kein Hexenkessel, sondern enthält neue Specials: Ihr knackt den Topf mit einem Wirbel.

Kaum wagen sich die Lemminge auf fremdes Terrain, stecken die possierlichen Nager auch schon bis zum grünen Wuschel-Toupet in Ärger: Die Lemminge watscheln ahnungslos ins Jump'n'Run-Genre, Oberfiesling Ed nutzt seine Chance und verwandelt die naiven Nager in gruselige Zombies. Einzige Hoffnung auf Rettung ist der wackere Lomax: Während seine Kollegen stupide in ihr Verderben trotten, flüchtet sich der clevere Lomax an den Lemming-Hof. Hier wird Euer Held kurzerhand zum Ritter geschlagen und auf eine Rettungsmission geschickt, um seine Artgenossen zu befreien.

Als Ritter ohne Furcht und Tadel wurde der geadelte Nager in ein standesgemäßes Outfit gesteckt: Mit poliertem Brustharnisch und fescher Seidentracht beeindruckt Euer Recke die Lemming-Mädels, mit seinem Helm rückt der geschickte Lumox aufdringlichen Zombies auf die Moder-Kluft. Torkelt ein verwandelter Lemming über die Bildfläche, zieht Lomax höflich den Hut und schmeißt seine Kopfbedeckung in Bumerang-Manier quer über die Bildfläche: Euer Helm beschreibt auf halber Strecke einen Bogen, knallt verdutzten Zombies an die Birne und landet mit transparenter Kondensspur wieder in Lomax' Stummelgriffeln.

Auf der Suche nach versklavten Kumpels beweist der adelige Nager einen Sinn fürs Konservative. Traditionelle Kletterpartien, vertrackte Plattformeskapaden und halsbrecherische Sprünge haben die Psygnosis-Designer in traditioneller Jump'n'Manier gehalten, an den „Lemmings"-Hintergrund erinnern nur die populären Stars und satirische Anleihen bei den Puzzle-Vorgängern: Befreite Lemminge stürmen mit wehendem Wuschelhaar über den Bildschirm und hüpfen mit aufgespanntem Regenschirm vom nächsten Plattformrand, auch Soundeffekte wie das berüchtigte Lemmings-Jubeln oder ein ängstliches „Oh No!" regen den altgedienten „Lemmings"-Spieler zum Schmunzeln an. Die bunte Optik erinnert gediegene Jump'n'Run-Profis an den Mega-Drive-Hüpfer „Flink" von Entwickler Henk Nieborg (Holland) und Erwin Kloibhofer (Österreich), die mit den Hüpf-Lemmingen jetzt ihr drittes Jump'n'Run-Abenteuer abliefern. Mit filigranem Parallaxscrolling und farbenfroher Optik bewiesen die beiden schon in ihrem



Im Hintergrund seht Ihr eine Spukvilla und knorrige Eichen, im Vordergrund scrollen aufgespießte Schädel vorbei.



Eure vermoderten Gegner erledigt Ihr mit einer aggressiven Wirbelattacke.



Wenn dem Rittersmann die Stunde schlägt: Im Vordergrund staunt Lomax über eine riesige Polygon-Uhr.



Kaum ist Lomax ins Boot gesprungen, wird der Stöpsel gezogen und Euer Untersatz säuft ab!



Schloß in Sicht! In der Endversion macht sich auf dem morschen Kahn ein fetter Endgegner breit.



Psygnosis' Jump'n'Run-Magier verwöhnen Euch mit sechs Parallax-Ebenen und dicken Polygon-Objekten.

Amiga-Debüt „Lion Heart" (1992 beim deutschen Softwarehaus Thalion erschienen) technisches Know How, Genre-Fans erkennen das Team an rundlichen Bilderbuchobjekten und pastellastiger Farbwahl. Mit bis zu fünf Parallaxebenen und aufwendigen 3D-Objekten ziehen die beiden Europäer sämtliche Effekt-Register: Während Sir Lomax durch eine detailverliebte Plattformszenerie hoppelt, scrollen im Hintergrund Märchenschlösser, knorrige Eichen und verworrene Farngewächse vorbei, im Vordergrund bewundert Ihr Polygonobjekte mit mankofreiem Texture-Verputz: Euer Lemming watschelt durch ein Polygonportal oder staunt über einen riesigen Glockenturm mit verwitterter Mauer und goldenem Zierwerk.

Spielmechanik und Level-Design hat man bewußt im „Flink"-Stil gehalten. Man will dem bewährten Spielprinzip mit populären Stars unter die Arme greifen. Wie Psygnosis-Kollege Flink watschelt Euer Aristo-Lemming mit beschaulicher Geschwindigkeit durch geradlinige Hüpfwelten, knappe Sprungmanöver und Holztrampolins katapultieren Euer Sprite auf höhere Plattformebenen oder dirigieren den Lemming über einen reißenden Strom. Filigrane Optik und verspielte Musik vermitteln heiteres Flair und begleiten Euren sympathischen Helden vom ersten Sprung bis zum letzten Obermotz: Lomax erforscht einen verträumten Zauberwald, befreit Revolverzombies im Wilden Westen und schleicht sich durch die Hauptstadt von Evil Ed, sogar einen morschen Gespensterkahn erforscht der neugierige Lomax. Läuft Euch ein aufsässiger Zombie über den Weg, wird der friedliche Lomax zum Berserker: Euer Lemming fegt als Wirbelsturm über seine verdatterten Kontrahenten hinweg. Doch trotz Jump'n'Run-Ausbildung und Wirbelattacken kann der eifrige Lomax nicht über seinen Nager-Schatten springen, die Denkspiel-Vergangenheit hinterläßt sogar beim Ritterstand noch Spuren: In brüchigen Tongefäßen findet Euer Held eine von sechs Spezialfähigkeiten, nach dem Fund wählt Ihr über rotierende Menü-Icons das gewünschte Talent aus. Euer Lemming setzt seinen Helmbusch als Greifer ein, entfremdet die bauschige Verzierung als Rotor-Ersatz, deponiert Sprengladungen oder folgt seinem Nagerinstinkt: Lord Lemming spuckt tüchtig in die Pfoten und überwindet Hindernisse wie Hügel oder Mauern mit enthusiastischem Tunnelbau. *rb*



Rotor-Special: Lomax setzt seinen Helmbusch als Propeller ein und trudelt über Abgründe.



3D-Brücken verbinden Hinter- und Vordergrund-Ebene.



Auf dem Geisterschiff: Sir Lumox watschelt über die Planke auf einen Spukkahn im Level-Vordergrund.

Über die Planke

Wie Sega-Käfer „Bug" und der neue „Rayman" stiefelt der zeitbewußte Sir Lomax in den Bildschirmhintergrund: Euer Heldensprite watschelt auf dem Geisterschiff über eine Polygonplanke, in einer verträumten Siedlung überquert Ihr mit 3D-Brücken schwindelerregende Wolkenschluchten und marschiert frohgemut in eine andere Spielebene. Wer Lomax' 3D-Eskapade im gewohnten Maßstab verfolgen will, schickt den Kameramann hinterher: Ein flotter 3D-Zoom portiert die Kameraansicht in die Hintergrundebene und blendet den Vordergrund aus. Wer lieber das komplette Spielfeld im Auge behalten will, bleibt vorne und steuert das geschrumpfte Lomax-Sprite durch die Hintergrundoptik. Verschwindet Euer Sprite hinter Türmen oder Bäumen aus dem Blickfeld, fahrt Ihr die Kamera vorübergehend nach hinten. Vorsichtige Spieler vermeiden Blindsprünge: Entgegen den Puzzle-Vorgängern müßt Ihr mit Eurem Lemming-Vorrat vorsichtig haushalten. Wer in einen Gegner rennt, verliert seinen Helm: Einen Treffer oder Absturz später muß das nächste Leben herhalten.



Der Kameramann verfolgt Euer Sprite oder wartet im Vordergrund: Hinten seht Ihr Euren Mini-Lomax.


Von den riesigen Eingangshallen einiger Altertümer zweigen düstere, enge Korridore ab.


Umgeben von realistischen Lichteffekten saust ein gegnerisches Geschoß auf Euch zu.


Zur Orientierung in den Ruinen laßt Ihr Euren Blick nach oben und unten schweifen.


In den komplexen "Exhumed"-Grabmälern könnt Ihr die einblendbare Karte gut gebrauchen.


Die Statuen erwachen unvermittelt zum Leben: Verteidigt Euch mit dem Flammenwerfer!



DIE AUFERSTEHUNG DES PHARAO

Unvorstellbare Gefahren erwarten Eindringlinge, die sich in die Ruhestätten der ägyptischen Herrscher verirren. Bei „Exhumed" wagen Saturn-Besitzer den virtuellen Schritt in eine vergangene Zeit.




Splatter: Der machtvolle "Ring of Ra" läßt den heranstürmenden Grabräubern keine Chance.


Das geheimnisvolle und mythenumwobene alte Ägypten ist Thema des 3D-Shooters „Exhumed". Im Auftrag des Pharao Ramses rettet Ihr die Welt vor der drohenden Herrschaft des Chaos.

Ramses schickt Euch auf die Suche nach einem magischen Schlüssel. Innovativ im 3D-Action-Genre ist die Einführung einer Oberwelt: Auf dieser entscheidet Ihr Euch für ein Denk- bzw. Grabmal, das Ihr erforschen wollt. Ihr habt jederzeit die Möglichkeit, Euer Kamel zu einem anderen Schauplatz zu treiben. Dies ist auch notwendig, denn gefundene Artefakte können teilweise anderswo sinnvoll eingesetzt werden. In den schummrigen Gräbern und Tempeln erwarten Euch riesige Skarabäen, mutierte Insekten und schakalköpfige Wächter. In beeindruckenden Lichteffekten rasen magische Projektile auf Euch zu, mit dem genreüblichen Seitschritt weicht Ihr der Bedrohung aus. Natürlich seid Ihr beim Erforschen der Altertümer nicht wehrlos. Ein Arsenal von Waffen wie Pistole, M-60-Maschinengewehr und Flammenwerfer gehört zur Archäologen-Grundausstattung. Zusätzlich vertraut Ihr auf altägyptische Magie. Die „Amun Bomb" dient Euch als Handgranate mit flexibler Reichweite, mit dem „Cobra Staff" schickt Ihr eine fliegende Schlange los. Der „Manacle"-Armreif löst einen Blitz aus, der wie eine Smart-Bombe wirkt, und der „Ring of Ra" sendet magische Feuerkugeln aus, die über den Steinboden hopsen. Viele Gegner hinterlassen schwebende Kugeln: Sammelt Ihr diese auf, werdet Ihr mit Medizin und Munition belohnt.

Die „Exhumed"-Grafik präsentiert sich alles andere als altertümlich. In komplexen Bauwerken erforscht Ihr auch mehrstöckige Gruften absolut flüssig und ohne Geschwindigkeitsprobleme. Damit Ihr die Orientierung nicht verliert, blendet Ihr eine aktive Karte in den Bildschirm ein. „Exhumed" erscheint für den Saturn via Sega im August, eine Playstation-Version wird von BMG wahrscheinlich im Lauf des Jahres nachgeschoben. *cb*



Im Pausenmenü wählt Ihr Eure Waffe und blendet bei Bedarf die Bildschirmkarte ein.



Die Oberwelt des Sobek-Tals: Ihr entscheidet, wohin die Reise geht.

Tel. 089/546 0 300

Playcom GmbH

VORSICHT!!! UNGLAUBLICHE, ABER WAHRE PREISE

Panasonic 3DO + Starblade 229.00 DM
Goldstar 3DO + FIFA 229.00 DM
SEGA 32x inkl. 3 Spiele 129.00 DM

Super NES

Animaniacs 2	dt		124.00
Breath of Fire 2	**dt**		**109.00**
Civilization	us		129.00
Donald in Maui Malla	**dt**		**129.00**
Donkey Kong Count. 2	dt		119.00
Dracula X (16 MB)	dt		129.00
Earth Worm Jim 2	dt		109.00
Final Fight 3	dt		99.00
Hebereke 2	dt		79.00
Illusion of Time	dt		109.00
Int.S.Soccer Deluxe	**dt**		**119.00**
Izzy's Quest	dt		109.00
Jungle Strike	dt		99.00
Kawasaki Superbikes	dt		89.00
Kirbys Dream Course	uk		89.00
Kirbys Ghost Trap	**dt**		**89.00**
Lost Vikings 2	**dt**	*	**99.00**
Lothar Matthäus	dt		99.00
Mario World 2	**dt**		**109.00**
Mega Man X 3	**dt**		**99.00**
Mickey & Minnie	dt		99.00
Micro Machines 2	dt		109.00
NHL Hockey 96	dt		109.00
Pac Man 2	dt		109.00
Pinocchio	dt		129.00
Secret of Evermore	**dt**		**109.00**
Shadowrun kp.dt.	dt		79.00
Star Trek:Deep Space	**dt**		**109.00**
Star Trek: Next Gen.	**dt**		**89.00**
Tetris & Dr. Mario	dt		89.00
Tim in Tibet	dt		129.00
Toy Story	dt		129.00
Turrican 2	**dt**		**89.00**
Unirally	dt		79.00
Waterworld	dt		89.00
Worms	dt		104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt		89.00

Super NES-Sonderangebote

Actraiser 2	dt		69.00
Beauty and the Beast	dt		49.00
Beavis and Butthead	dt		39.00
Captain Commando	dt		59.00
Clay Mates	dt		39.00
Fievel Mauswanderer	dt		69.00
Ghoul Patrol	dt		44.00
Hebereke Popoon	dt		44.00
Hurricanes	dt		46.00
Incredible Hulk	dt		34.00
John Madden 95	dt		39.00
Mario Kart Classic	dt		59.00
Marko's Magic Footb.	dt		39.00
Powerdrive	dt		59.00
Revolution X	dt		59.00
Rise of the Robots	dt		49.00
Robocop vs. Termina.	us		39.95
Shaq-Fu	**dt**		**44.00**
Tiny Toon 2	dt		69.00
Tiny Toon	dt		39.00
Urban Strike	dt		59.00
Zero the Kamikaze	dt		44.00
Zoop	dt		59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pro Joypad	**dt**		**19.00**
6 Spieler Adapter	dt		49.00
Action Replay Pro 3	dt		89.00
Antennenkabel SNES	dt		19.00
Game Mage 2	dt		69.00
Game Wizard	dt		39.00
Infrarot Joypad	**dt**		**49.00**
Joypad (Nintendo)	dt		39.00
Performer Lenkrad	dt		99.99
Scart Kabel S.NES	**dt**		**19.00**
Spieleb.Mario Worl.2	dt		24.00
Spieleber. Donkey 2	dt		24.00
Super Key Adapter	dt		29.00
S.NES ohne Spiel	dt		199.00
Top Secret Spieleb.	dt		24.95
Top-Fighter Joystick	**dt**		**79.00**
Universal Adaptor	dt		39.00

Gameboy

Animaniacs	dt		54.00
Asterix & Obelix	**dt**		**59.00**
Donald in Maui Ma.	dt	*	64.00
Earth Worm Jim	dt		49.00
Kirbys Block Ball	**dt**		**59.00**
Kirbys Dream Land 2	dt		59.00
NBA Live 96	dt		49.00
NHL Hockey 96	dt		49.00
Pinocchio	dt		59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt		59.00
Tim in Tibet	dt		59.00
Toy Story	**dt**		**64.00**
Waterworld	**dt**		**49.00**
Worms	dt		59.00

Gameboy-Sonderangebote

Addams Family 1	dt		39.00
Addams Family 2	uk		39.00
Alien 3	dt	*	34.99
Cool Spot	dt		29.00

Ferrari Grand Prix	dt	*	34.99
Hunchback	dt		39.00
John Madden 95	dt		39.00
Lamborghini	dt		39.00
Lemmings	dt		39.00
Mario & Yoshi	dt		39.00
Mega Man 3	dt		39.00
NBA Jam	dt	*	34.99
Seaquest DSV (SGB)	**dt**		**39.00**
Spider-Man/X-Men	dt	*	34.99
Stargate	**dt**	*	**34.99**
Terminator 2 (Judgme	dt	*	34.99
Track & Field	dt		39.00
USHAR Monster Truck	dt		39.00
WWF King of Ring	dt	*	34.99

Mega Drive

Addams Family Values	dt		109.00
Clay Fighter	dt		69.00
Cut Throat Island	dt		79.00
Donald Duck Maui Ma.	dt		69.00
Earth Worm Jim 2	dt		109.00
Fifa Soccer 96	**dt**		**89.00**
Int. S.Soccer Deluxe	dt	*	79.00
Light Crusader	dt		109.00
Lion King	dt		99.00
Lobo	**dt**		**114.00**
Micro Machines 2	dt		99.00
NBA Live 96	**dt**		**89.00**
Newman-Haas Indy Car	dt		69.00
NHL Hockey 96	**dt**		**99.00**
Phantasy Star 4	dt		109.00
Pocahontas	dt	*	109.00
Revolution X	dt		69.00
Star Trek Deep Space	dt		109.00
Stargate	dt		99.00
Toy Story	**dt**		**99.00**
Waterworld	**dt**		**99.00**
Weapon Lord	dt	*	99.00
Worms	dt	*	99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Bram Stocker Dracula	dt		39.00
Dino Dini Soccer	dt		34.00
Dschungelbuch	dt		49.00
Ecco the Dolphin 2	dt		44.00
Havoc	dt		49.00
Hurricanes	dt		39.00
Hyperdunk	dt		29.00
Jurassic Park Ramp.	dt		49.00
Mario Basler Soccer	dt		59.00
Marko's Magic Footb.	**dt**		**49.00**
Mega Man Wily Wars	dt		39.00
Mighty Max	dt		44.00
NBA Basketball	dt		49.00
NHLPA Hockey '95	dt		39.00
Page Master	dt		39.00
Paws of Fury-Brutal	dt		39.00
Pitfall!	dt		44.00
Puggsy	dt		29.00
Punisher	dt		39.00
Rise of the Robots	**dt**		**29.00**
Shaq-Fu + Musik CD	dt		39.00
Sparkster	dt		49.00
Sword of Vermilion	uk		29.00
Talespin	dt		34.00
Talmits Adventure	dt		29.00
Tazmania 2	dt		39.00
Tiny Toon 2	dt		39.00
Toughman Boxing	dt		49.00
Yogi Bear	dt		44.00
Zero the Kamikaze	dt		44.00

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt		39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt		29.00
Infrarot Joypad 6 B	dt		69.00
Mega Drive o.Spiel	**dt**		**159.00**
Performer Lenkrad	dt		99.99

Mega-CD

Beast 2	dt		69.00
Dragon Lore	dt		89.00
Dragon's Lair kp.dt	dt		79.00

Mega-CD-Sonderangebote

Battle Frenzy	dt		19.00
Bill Walsh Football	dt		24.00
Chuck Rally-B.C.Rac.	**dt**		**44.00**
Kids on Site	dt		19.00
Marko's Magic Footb.	dt		19.00
NBA Jam	dt		44.00
NHLPA Hockey '94	dt		19.00
Powermonger	dt		19.00
Slam City	dt		19.00
Soul Star (komp. dt)	dt		44.00
Supreme Warrior	uk		19.00
Syndicate	dt		29.00

Sega 32X

Space Harrier	dt		79.00

Sega 32X-Sonderangebote

Cosmic Carnage	dt		29.00
Fifa Soccer 96	dt		49.00
Knuckles Chaotix	dt		49.00
Kolibri	dt		29.00
Metal Head	dt		29.00
Mother Base	dt		29.00
Motocross	dt		29.00
NFL Quarterback Club	dt		19.00
Slam City (CD)	dt		19.00
Star Wars Arcade	dt		44.00
Stellar Assault	dt		49.00
Virtua Fighter	dt		49.00
Virtua Racing Deluxe	dt		49.00

Sega 32X-Zubehör

Sega 32X incl. 3 Sp.	dt		129.00

3-DO

Alone in the Dark 2	dt		89.00
Battle Sport	dt		79.00
Casper	dt	*	99.00
Creature Shock	dt	*	89.00
Cyberia	dt		99.00
Descent	dt	*	99.00
Guardian Wars	us		99.00
Hell	dt	*	79.00
John Madden Football	dt		79.00
PGA Tour Golf 96	dt		79.00
Shockwave 2	dt		79.00
Slam 'N Jam '95	uk		89.00
Starfighter	dt		79.00
Theme Park kompl.dt	dt		89.00
Waterworld Action	dt	*	99.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk		3.00
Deathkeep	**uk**		**29.00**
Dragon Lore	**dt**		**29.00**
Gex	uk		59.00
Gridders	uk		69.00
Killing Time	dt		29.00
Mega Race	**dt**		**29.00**
Out of this World	us		49.00
Rebel Assault	dt		49.00
Return Fire Map o.D.	**dt**		**29.00**
Sesame Street Numb.	us		29.00
Sewer Shark	us		49.00
Shadow War of Succ.	**us**		**59.00**
Syndicate (DA)	dt		69.00
Wing Commander 3	**uk**		**69.00**
Zhadnost	uk		59.00

3-DO-Zubehör

Joypad Adapter S.NES	dt		39.00
Goldstar Joypad	dt		59.00
Goldstar 3-Do + Fifa	**dt**		**229.00**
Panasonic 3-Do+Star.	dt		229.00

Jetzt bestellen per Internet
Infos unter E-Mail-Adresse:
INFO@PLAYCOM.DE

Sony PSX

A-Train	dt	*	99.00
Aaron vs. Ruth	dt	*	89.00
Actua Golf	dt		89.00
Adidas PS Soccer	dt		94.00
After Shock	dt		89.00
Alien Trilogy	dt		79.00
Alien Trilogy	uk		79.00
Alien Virus	dt		89.00
Alone in the Dark 2	dt		99.00
Aquanaut's Holiday	dt		99.00
Battle A Toshinden 2	dt		94.00
Battleground	dt	*	89.00
Beyond the Beyond	**dt**	*	**94.00**
Blazing Dragons	dt	*	89.00
Bloodfist	dt	*	89.00
Casper	**dt**	*	**84.00**
Chessmaster 3D	**dt**		**89.00**
Chronicles o.t.Sword	**dt**	*	**94.00**
Converse Hard Core H	dt	*	99.00
Criticom	dt		89.00
Cyberia	dt		89.00
D (Dining Table)	**dt**		**84.00**
Dark Crusaders	dt	*	89.00
Darkstalkers	**dt**	*	**89.00**
Deadly Skies	dt		89.00
Descent	dt		84.99
Destruction Derby	dt		94.00
Destruction Derby 2	dt	*	99.00
Die Horde	dt		89.00
Dimm & Witt	dt	*	89.00
Discworld kp.dt.	dt		89.00
Dream 18 Golf	dt	*	89.00
Dr. Need for Speed	dt		89.00
Earth Worm Jim 2	dt	*	89.00
Ecstatica	dt	*	99.00
Entomorph	dt	*	89.00
Epsilon Indi	dt		89.00
Extreme Pinball	dt		89.00
F1	dt	*	99.00
Fade to Black	**dt**		**89.00**
Frank Thomas Baseb.	dt		84.00
G-Police	dt	*	99.00
Galaxian 3	dt	*	89.00
Galaxy Fight	dt		89.00
Geom Cube (Blockout)	dt		89.00
Gex	dt		89.00
Hi Octane (DA)	dt		83.00
Impact Racing	dt		89.00
Int. Champ. Soccer	**dt**	*	**89.00**
Int. Superstar Soccer	dt	*	99.00
Intern. Motocross	dt	*	89.00
Jewels of the Oracle	dt		89.00
John Madden 96	dt		89.00
Johnny Bazookatone	dt		79.00
Jumping Flash 2	dt	*	99.00
Konami Open Golf	dt	*	99.00
Lemmings Play Paint.	dt		94.00
Lone Cyborg	dt		89.00
Lost Vikings 2	**dt**	*	**94.00**
Magic Carpet	dt		89.00
Mega Race	dt		89.00
Mission Impossible	dt		99.00
Myst	dt	*	94.00
Namco Museum Piece 2	dt	*	99.00
Namco Museum P. 1	dt	*	94.00
NBA Live 96	**dt**		**89.00**
NCAA Basketball	dt	*	89.00
NCAA Football	dt	*	89.00
NFL Game Day	dt		94.00
NFL Quarterback '96	dt		84.00
NHL Face Off	dt		99.00
Olympic Soccer	dt		84.00
Olympic Games	dt		84.00
Onside Soccer	dt		89.00
Parasite	dt	*	94.00
Parodius Deluxe	dt		89.00
Philosoma	dt		89.00
Pinball (Ocean)	dt	*	99.00
Plades of Rage	dt		99.00
Poed	**dt**		**89.00**
Pool Champion	dt		89.00
Powerplay Hockey 97	dt	*	84.00
Primal Rage	dt		89.00
Prime Goal Ex	dt	*	99.00
Probotector	dt	*	99.00
Prowler	dt	*	89.00
Psychic Detective	dt		84.00
Raven Project	dt		89.00
Razor Wing	dt	*	89.00
Resident Evil	dt	*	89.00
Return Fire	**dt**		**89.00**
Return to Zork	dt		89.00
Ridge Racer Revol.	dt		94.00
Rise of the Robots 2	**dt**		**84.00**
Road Rash	**dt**		**89.00**
Rock'n Roll Racing 2	**dt**	*	**94.00**
Roll Cage	dt	*	99.00
Sentient	dt	*	94.00
Shell Shock	**dt**		**84.00**
Sidewinder	dt	*	99.00
Silverload	**dt**		**94.00**
Sim City 2000 kp.dt	dt	*	94.00
Slam 'N Jam	dt		89.00
Space Hulk	dt		89.00
Spot Goes to Hollywo	dt	*	89.00
Steel Harbinger	**dt**		**89.00**
Street Racer	**dt**		**99.00**
Streetfighter Alpha	dt		89.00
Syndicate Wars	dt		89.00
Tekken	dt		99.00
Tekken 2	dt	*	99.00
Tennis	dt		99.00
The Hive	dt		89.00
Theme Park	dt		84.00
Thunderhawk 2	**dt**		**79.00**
Tilt	dt	*	84.00
Time Commando	**dt**		**89.00**
TMHT (Turtles)	dt	*	99.00
Top Gun	dt	*	89.00
Total Eclipse Turbo	dt		84.00
Total NBA 96	dt		94.00
Track & Field	dt		99.00
Twisted Metal	dt		89.00
Victory Boxing	dt	*	89.00
Vidgnd	dt		89.00
Viewpoint	dt		89.00
Virtual Snooker	**dt**	*	**94.00**
Virtual Golf	dt		89.00
Virus	dt	*	89.00
Warhammer Fantasy B.	**dt**	*	**89.00**
Wing Commander 3	dt		94.00
Wipe out 2	dt	*	99.00
Wipe out	dt		89.00
X-Men:Children o.t.A	**dt**	*	**84.00**
Zero Divide	dt		89.00
Zork Nemesis	dt		89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Air Combat	dt		69.00
Battle A.Toshinden 1	dt		69.00
Bust a Move 2 Arcade	dt	*	69.00
Cyberspeed	dt		49.00
Fifa Soccer 96	dt		69.00
Jupiter Strike	dt		69.00
Lemmings 3D	**dt**		**49.00**
Magic	dt	*	0
NBA Jam Tournament	dt		59.00
Revolution X	dt		59.00
Ridge Racer 1	dt		69.00
Streetfighter Movie	dt		49.00
Velocity	dt	*	0
WWF Arcade	dt		59.00

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card	**dt**		**79.00**
Action Replay 1 PSX	dt		54.00
Antennenkabel PSX	dt		45.00
Arcade Joystick	dt		89.00
Arcade Joypad Sony	dt		39.00
ASCII Joypad PSX	dt		44.00
Euro-Scart Kabel	dt		69.00
Game Buster	**dt**		**89.00**
Joypad Sony PSX	dt		54.00
Verlängerung Joypad	dt		24.00
Mad Catz Lenkrad	**dt**		**149.00**
Maus Sony PSX	dt		54.00
Memory Card Sony PSX	dt		49.00
Memory Disk Drive	dt		169.00
NeGcon Joypad PSX	dt		84.00
Performer Lenkrad	dt		119.99
RGB-Scart Kabel Sony	dt		39.00
Sony Playstation	dt		399.00

Saturn

Aaron vs Ruth	dt		89.00
Aftermath	dt	*	94.00
Alien Trilogy	dt	*	89.00
Aliens	dt	*	89.00
Alone in the Dark 2	dt		99.00
Baseball (Konami)	dt		99.00
B.A. Toshinden Remix	**dt**		**84.00**
Blazing Dragons	dt	*	89.00
Casper	dt	*	84.00
Castlevania - Bloodl	dt	*	89.00
Cyberia	**dt**		**84.00**
Cyberspeed	dt		89.00
D (Dining Table)	**dt**		**84.00**
Darius Gaiden	dt		84.00
Deadly Skies	dt		89.00
Descent	**dt**	*	**89.00**
Destruction Derby	dt	*	84.00
Die Horde	dt		89.00
Discworld	**dt**		**84.00**
Dracula X	dt	*	99.00
Driving Need f.Speed	**dt**		**89.00**
Earth Worm Jim 2	**dt**		**89.00**
Epsilon Indi	dt	*	89.00
Fifa Soccer 96	dt		89.00
Frank Thomas Baseb.	dt		84.00
Galactic Attack	dt		84.00
Galaxy Fight	dt		89.00
Gex	dt		89.00
Golden Axe-The Duel	dt		94.00
Guardian Heroes	dt		89.00
Hebereke's Popoitto	dt		89.00
Hi Octane (DA)	dt		89.00
Impact Racing	dt	*	89.00
Impossible Mission	dt	*	94.00
Iron Man XO	dt		89.00
Jewels of the Oracle	dt		89.00
Johnny Bazookatone	dt		79.00
Konami Soccer	dt	*	99.00
Lemmings 3D	dt		84.00
Magic Carpet	dt		89.00
Marvel 2099	dt	*	89.00
Mr.Bones	dt	*	89.00
Mystaria Realms o.L.	dt		99.00
Nights (ohne Pad)	dt	*	101.00
Nights inkl. Analog Pad	dt	*	139.00
Off World Intercept.	dt		84.00
Olympic Games	dt	*	84.00
Olympic Soccer	dt	*	84.00
Panzer Dragoon 2	**dt**		**89.00**
Panzer Dragoon	dt		99.00
Parodius Deluxe	dt		89.00
Pool Champion	dt		89.00
Powerplay Hockey 97	dt	*	89.00
Primal Rage	**dt**		**89.00**
Pro Pinball the Web	dt	*	84.00
Raven Project	dt	*	89.00
Rayman	dt		89.00
Return Fire	dt	*	89.00
Return to Zork	dt		89.00
Revolution X	dt		79.00
Rise of the Robots 2	dt		84.00
Road Rash	**dt**	*	**89.00**
Sega Rally	dt		89.00
Shell Shock	**dt**		**89.00**
Shining Wisdom	dt		89.00
Shockwave Assault	dt		84.00
Skeleton Warriors	dt	*	79.00
Slam 'N Jam	dt		89.00
Space Hulk	dt	*	89.00
Spot 3	dt		89.00
Starfighter 3000	dt		99.00
Steel Harbinger	dt	*	89.00
Story of Thor 2	dt	*	89.00
Street Racer	dt		89.00
Streetfighter Alpha	dt		89.00
Striker 96	dt		89.00
Theme Park (kp.dt.)	dt		89.00
Thunderhawk 2	dt		89.00
Tilt	dt		89.00
Titan Wars (T.Ecli.)	**dt**		**84.00**
True Pinball	**dt**		**84.00**
Valora Valley Golf	**dt**		**89.00**
Victory Boxing	dt		84.00
Virtua Cop + Pistole	**dt**		**139.00**
Virtua Cop 2+Pistole	dt	*	139.00
Virtua Fighter	dt		109.00
Virtua Fighter 2	**dt**		**99.00**
Virtua Soccer	dt	*	99.00
Virtual Open Tennis	dt		84.00
Virtual Snooker	dt	*	94.00
Virtual Golf	dt		89.00
Virtual Sonic	dt	*	109.00
Virtual Baseball	dt	*	99.00
Warhammer	**dt**		**89.00**
Waterworld	dt	*	89.00
Wing Arms	dt		89.00
Wipe out	dt		79.00
World Series Baseb.2	dt	*	89.00
Worldwide Soccer 97	dt	*	94.00
Worms	dt		79.00
WWF Wrestlemania	dt		84.00
X-Men Children o.t.A	dt		84.00
Zork Nemesis	dt		89.00

Saturn-Sonderangebote

Baku Baku Animal	**dt**		**64.00**
Bug	us		59.00
Clockwork Knight OEM	dt		39.95
Digital Pinball	dt		69.00
NBA Jam Tournament	dt		69.00
Shinobi X	dt		69.00
Virtua Fighter Remix	dt		65.00
Virtua Fighter OEM	dt		39.95

Saturn-Zubehör

6 Button Joypad	dt	*	39.00
6 Spieler Adapter	dt		69.00
8 Meg Memory Card	dt		84.99
Antennenkabel	dt		54.00
Arcade Racer Lenkrad	dt		119.00
Backup Memory Saturn	dt		99.00
Game Buster	**dt**		**89.00**
Infrarot Joypads	dt		89.00
Joypad Eclipse SV461	dt		44.00
Joypad Saturn	dt		39.00
Netzkabel für Saturn	dt		9.00
Performer Lenkrad	dt	*	119.99
Photo CD-System	dt		54.00
Programm Joypad Sun	dt		59.00
Video CD MPEG-Karte	dt		319.00
Sega Saturn o. Spiel	**dt**		**449.00**
Sega Saturn +S.Rally	dt		499.00
Super Joypad SV-460	dt		36.00
Terminator Joypad	dt		29.00
Universal Adaptor	dt		49.00
Voyager Joypad JT481	dt		34.00

Ladenverkauf. Kein Versand. Preise variieren

Munich Software Center
Thersienstr. 152, 80333 München
Tel.: 089/522 787
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel.: 089/470 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1DM = 8 ÖS. Versand für ***Österreich***, Fa. GAMEBUSTERS, Gaswerkgasse 3, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/42 80 40
Versand für ***Deutschland***, Fa.PLAYCOM, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren ***kostenlosen Gesamtkatalog*** mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar
Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– / ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

ATHLETIC KINGS



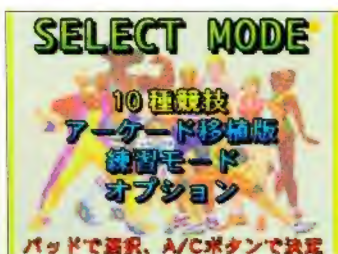
DIE ZEHN GEBOTE



Konkurrenz für Track & Field & Co: Sega's „Athletic Kings" stammt direkt aus der Spielhalle, simuliert den Leichtathletik-Zehnkampf und lockt mit knapp bekleideten Polygon-Mädels.



Zum Sommeranfang überrascht Sega mit einem neuen Freiluft-Sportspiel: Weder in bisherigen Veröffentlichungslisten noch auf der e3 war von „Athletic Kings" die Rede. Hinter dem Titel verbirgt sich die Saturn-Fassung des wenig beachteten Spielautomaten „Decathlete", der auf Segas Saturn-kompatibler Hardware basiert. Ihr könnt einen kompletten Zehnkampf absolvieren, einzelne Disziplinen trainieren oder die Highscore-Jagd mit Qualifikationsnormen und Continue-Prinzip eröffnen.



Zehn verschiedene Sportler laufen in das Leichtathletik-Stadion, polygonisierte Männer und Frauen messen sich in den bewährten Zehnkampf-Bewerben. Welche Akteure Ihr wählt, beeinflußt lediglich die Optik, nicht die sportlichen Leistungen. Das ganze Spiel wird in außergewöhnlich schöner 3D-Optik präsentiert, prächtige Polygon-Körper sind liebevoll animiert und um reizvolle Posen nicht verlegen. Wir erwarten die Veröffentlichung von „Athletic Kings" im Spätsommer. *mg*

1. DU SOLLST SPRINTEN



Die einfachste Disziplin zum Aufwärmen: Beim 100-Meter-Lauf erhaltet Ihr schon mal einen Eindruck, wie gut Ihr heute beim Schnelldrücken drauf seid. Übung macht den Meister!

100-Meter Lauf: Zum Start wartet eine kompromißlose Schnelldrück-Disziplin. Hütet Euch vor einem Frühstart, danach zählt nur noch Dauerfeuer pur. Während des Laufs erlebt Ihr dynamische Kameraschwenks.

2. DU SOLLST MIT WINKELN RECHNEN



Der Anlauf kann noch so fulminant sein, verschätzt Ihr Euch im Winkel, landet Ihr bei knapp vier Metern.

Weitsprung: Erst wird auf Teufel komm raus gespurtet, dann im rechten Moment der zweite Feuerknopf Bruchteile von Sekunden gedrückt. Die Weite hängt stark vom passenden Winkel ab. Die Sprünge werden aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt.



Der wohlproportionierte Held nimmt die typische Kugelstoß-Haltung ein: Hintern raus & Arm gestreckt!

3. EIN STOßGEBET

Kugelstoßen: Ähnlich wie beim Weitsprung macht Ihr zunächst Dampf, dann schleudert Ihr die Kugel winkelgerecht an die 20-Meter-Marke. Hübsche Großeinstellung des Athleten vor dem Stoß.



DAS AKTUELLE SPORT-STUDIO

Geneigte Bildschirm-Sportler sollten sich schon mal eine Großpackung Aufputschmittel besorgen. Neben „Athletic" Kings fordern weitere 32-Bit-Produktionen physische Kompetenz: Konami sprintet mit „Track & Field" los, U.S. Gold folgt mit ihrem Atlanta-inspirierten „Olympic Games" im Windschatten.

Name	Hersteller	System	Disziplinen	grafischer Eindruck	Anmerkung
Track & Field	Konami	PS	11	🏆🏆🏆🏆☐	Näheres dazu findet Ihr in dieser Ausgabe ab Seite 64. Wir vergaben die Spielspaß-Wertung von 74 Prozent.
Olympic Games	U.S. Gold	PS, SA	15	🏆🏆☐☐☐	Wir spielen gerade probe, können den Test jedoch erst in der nächsten MAN!AC darbieten.
3Decathlon	Virgin	PS, SA	10	k.A.	Vor längerer Zeit mal angekündigt, mittlerweile aus allen Release-Listen gestrichen.
Decathlon	3DO Studio	k.A.	10	k.A.	3DO Studio löst sich von der 3DO-Konsole und entwickelt für andere Systeme. Traditioneller Polygon-Zehnkampf, der zunächst für PC erscheint und später (wahrscheinlich) umgesetzt wird.

4. Du sollst ein Hohlkreuz machen


Es ist immer wieder interessant, die Entwicklung der Sport-Mode & den Textil-Verlust zu analysieren.

Hochsprung: In einer der kompliziertesten Disziplinen müßt Ihr zunächst Dampf machen, dann den Feuerknopf mehrmals gut getimt drücken und wieder loslassen. Schöne Kamera-Einstellung mit Stadion-Totalüberblick.

5. Du sollst auf der rechten Bahn bleiben


Achtet auf den zweiten Balken unter dem blauen Energiebalken: Diese Anzeige weist Euch auf die verbliebene Ausdauer hin.

400-Meter-Lauf: Der Abwechslung wegen müßt Ihr nicht nur wie blöd die Feuerknöpfe bearbeiten, sondern könnt via Ausdauer-Anzeige auch taktisches Geschick beweisen. Trotzdem ein hartes Stück Arbeit.

6. Du sollst nicht stolpern


Ein Lauf voller Hindernisse: Ohne Timing rast Ihr in sämtliche Hürden.

110-Meter-Hürden: Wer sich hier nicht konzentriert, rempelt an eine Hürde. Im richtigen Rhythmus wechselt Schnelldrücken mit dem einsamen Hüpf-Kommando. Nette Strauchel-Optik bei Hürden-Berührung.


Nachdem Ihr den Athleten aus der Nähe betrachtet habt, wird geworfen.

7. Erst wird gedreht, dann gefehlt

Diskus-Wurf: Zur Abwechslung kommt das Steuerkreuz zum Einsatz und regelt die Drehbewegung vor dem Abwurf, der natürlich im richtigen Winkel erfolgen muß.


Beim Stabhochsprung solltet Ihr mit der niedrigsten Höhe von 4,00 Metern anfangen.

8. Du sollst bei der Stange bleiben

Stabhochsprung: Nur Übung macht den Meister – dies stimmt ganz besonders bei der technisch anspruchsvollsten Disziplin. Anlaufen, Stab absetzen, hochschwingen, Stab abstoßen und schließlich elegant über die Latte segeln.

9. Unsere Meinung: Das ist Spitze


Eine Haltung wie aus dem Lehrbuch: Hoffentlich tritt er nicht über die weiße Grenzlinie.

Speerwerfen: Auch wenn die Animation eines stolpernden Speerwerfers



recht amüsant aussieht, solltet Ihr gedanklich nicht abschweifen. Zunächst ist Feuer-Power gefordert, dann ein gut getimter Abwurf im Wunsch-Winkel.

10. Du sollst nicht schlapp machen


Ausdauer & Ausweichen: Wer Kollegen rempelt, gerät ins Straucheln.

1500-Meter-Lauf: Noch anstrengender als der 400-Meter-Lauf, ebenfalls mit Ausdauer-Bonuspunkten. Allerdings könnt Ihr Euch via Steuerkreuz frei über die Bahnen bewegen.

Action von gestern

Der Vater aller schweißtreibenden Sportspiele war Activision's Decathlon (1983) vom ehemaligen Design-Papst David Crane. Die Atari-VCS-Entwicklung inspirierte eine ganze Legion von Spieleprogrammierern und verkaufte sich auf auf allen Systemen im Sprint-Tempo. Wenig später zog Konami mit ihrem Arcade-Hit Track & Field/Hyper Olympic (1983) nach, der sechs Leichtathletik-Disziplinen simulierte und statt Joystick-Rütteln das Feuerknopf-Schnelldrücken favorisierte. Konami ergänzte die Serie mit vier Hyper Sports-Modulen für die MSX-Rechner (1984 bis 1986), auf dem NES veröffentlichte Konami mit den beiden „Track & Field"-Episoden (1985 & 1988) die bislang variantenreichsten Episoden. Andere Firmen lösten sich ein wenig vom puren Action-Prinzip und bastelten Sportsimulationen mit anspruchsvollerer Steuerung. Insbesondere Epyx mit Summer Games, California Games & Co prägte die Hitlisten der Sportliebhaber. Ende der Achtziger Jahre verschwand das Genre in der Versenkung, ehe U.S. Gold (Olympic Gold) und Accolade (Winter Olympics) halbwegs spielbare Varianten veröffentlichten.

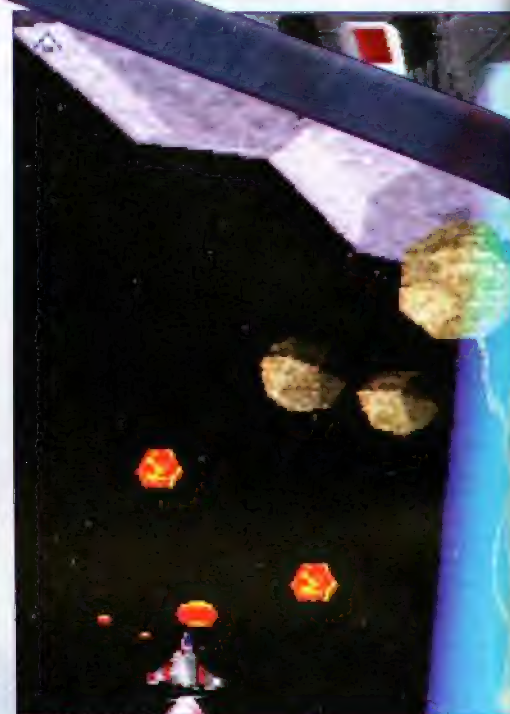






XEVI 3D


Selbst aus dem See tauchen Raumschiffe der Invasoren auf. Hier hat's ein besonders dicker Brummer auf Euch abgesehen.



Wer das Vorbild kennenlernen möchte, der greift zur 1:1-Umsetzung auf der "Namco Museum 2"-CD oder zu einer älteren Heim-Version. Für die Japano-Konsole PC-Engine ist ebenso wie für das glücklose Atari 7800 eine "Xevious"-Umsetzung erschienen, die sich optisch, akustisch und spielerisch kaum vom 83er-Automaten unterscheidet. Die bestverkaufte Umsetzung ist die für das Nintendo Entertainment System, die in Japan sowohl als Modul als auch auf Diskette ausgeliefert wurde. Die US-Version wurde von Bandai vermarktet.


Selten: "Xevious" auf dem Atari 7800 unterstützt beide Feuerknöpfe.


Japan only & sehr authentisch: "Xevious" auf der PC-Engine.


Seitdem Namco die pflegeleichte und kostengünstige Playstation-Hardware zur Hand hat, werfen die japanischen Elite-Designer einen Spielautomaten nach dem anderen auf den Markt. Mit Vorliebe kümmern sich die Entwickler dabei um alte Automaten, die mit moderner Technik aufbereitet werden. So geschehen bei den beiden „Namco Classic"-Automatenplatinen: Diese enthalten nicht nur die Originalfassungen von je drei Namco-Klassikern, sondern auch entsprechende Remakes – darunter ein neues „Xevious" auf der kürzlich veröffentlichten „Classic 2"-Platine. Aber warum mit nur einer Neufassung zufriedengeben? Immerhin bannte der frühe Vertikalscroller „Xevious" mit seinen Nazca-Landschaften und Metallic-Gegnern Hunderte von Kids vor den Bildschirm. Mit Joystick und zwei Feuerknöpfen (für Laser und Bomben) stellten sich die Spieler 1982 einem Rudel Außerirdischer in den Weg, die die Herrschaft über die Galaxis erlangen wollten. 13 Jahre später haben sich die Fieslinge neu formiert und fliegen wieder Richtung Erde. Sechs Planeten und den Weltraum haben die Aliens bereits unter Kontrolle und mit Raketenbasen, Geschützstellungen und Jagdraumschiffen abgesichert. Nur einem oder zwei tapferen Piloten gelingt es, ihre schnittigen Solvalou-Gleiter zu besteigen und den außerirdischen Kriegern Paroli zu bieten. Im Gegensatz zu den Oldie-Jägern sind die modernen „Xevious"-Jäger mit modernem Waffensystem aufrüstbar: Neben standardmäßigem Laser und Bodenbomben, sammelt Ihr Streuschuß, gigantischen Laser oder einen vielarmigen Elektrobeamer, der solange am Ziel klebt, bis es sich in klei-

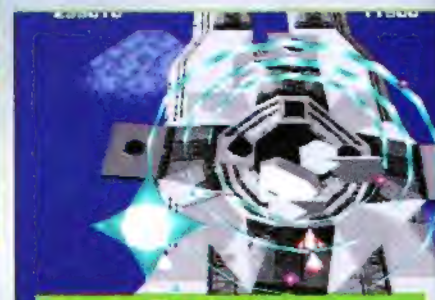

Aufpassen, sonst knallt Euch eine der umfallenden Säulen auf's Dach.


Polygone, wohin Ihr seht: Die drehenden Kisten bewegen sich völlig ruckfrei über den Bildschirm.


Nichtsahnend fliegt Ihr durch den Weltraum – bis über Euch ein gigantisches Raumschiff auftaucht.

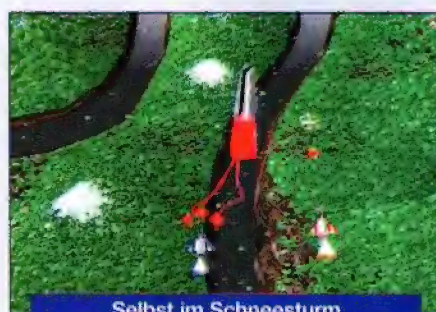

Dank leistungsfähiger 3D-Engine kreist der Giga-Raumer ein paar mal durchs Bild...

... bis Ihr dem Reaktor per Bombenbeschuß einheizt.


Eine gigantische Explosion belohnt Eure Balleraktivitäten

Totgesagte leben länger: Namco entstaubt das „Xevious"-Raumschiff „Solvalou" und jagt es durch einen aufwendigen Polygonshooter. Stößt die Playstation-Hardware an ihre Grenzen?


Beide Extrawaffen im Bild: Der rote Ziel-Beamer und ein fetter grüner Laser.


Selbst im Schneesturm könnt Ihr die gegnerischen Schüsse gut erkennen

Diesem gigantischen Laserstrahl müßt Ihr ausweichen, wenn Ihr den Endgegner knacken wollt.

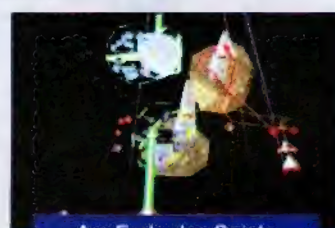

Der Eisplanet ist eine der letzten Herausforderungen, die "Xevious 3D/G" bietet.


Die Hintergrundgrafiken sind zeitweise enorm aufwendig – und immer Echtzeit-berechnet.

ne Materiebrocken auflöst. Eine spezielle Power-Up-Funktion ermöglicht die zusätzliche Aufrüstung Eures Specials, soweit Ihr mehrmals hintereinander das gleiche Extra einsammelt.

Viele Boden- und Luftobjekte, Endgegner und Backgrounds kennen Classic-Fans aus dem Original-"Xevious", jedoch wird der Flug diesmal in Echtzeit berechnet: Die meisten Objekte und Hintergrundgrafiken bestehen aus Polygonen – fliegt Ihr an den linken oder rechten Bildrand, verschiebt sich das Gelände unter Euch. Während des Spiels wird manchmal sogar in eine andere Perspektive gezoomt – Ihr seht Euren Raumer von hinten – oder der ganze Bildschirm wird um den Raumjet herumgedreht. Riesige Endgegner, die sich zeitweise auch von oben nähern und allesamt perspektivisch in Szene gesetzt sind, schließen jede Spielstufe ab. Doch schon vorher macht Namco exzessiven Gebrauch von der Leistungsfähigkeit der 3D-Hardware: Säulen stürzen Euch entgegen, ein Schneetreiben behindert die Sicht und Flußläufe bahnen sich ihren Weg durch das Vektorland. Leider geht die aufwendige Rechenarbeit, die den Playstation-Chips für Hintergrundgrafik und Balleraction abverlangt wird, auf das Konto der Spielgeschwindigkeit: Gerade im Zwei-Spieler-Modus wird "Xevious 3D/G" zeitweise erbärmlich langsam.

Doch so sehr sich Namco in grafischer Hinsicht bemühte, so wenig kümmerten sich die Designer um die spielerischen Details: Hier ein paar Raumer abballern, dort drei Extrawaffen kassieren, am Ende den Endgegner atomisieren – fertig. Obwohl „Xevious 3D/G" bislang nicht für die Playstation angekündigt ist, rechnen wir zum Weihnachtsfest mit einer identischen Umsetzung. *ak*


Am Ende des Spiels kämpft Ihr Euch durch ein Asteroidenfeld


Die meisten Gegner kennt Ihr aus dem Original

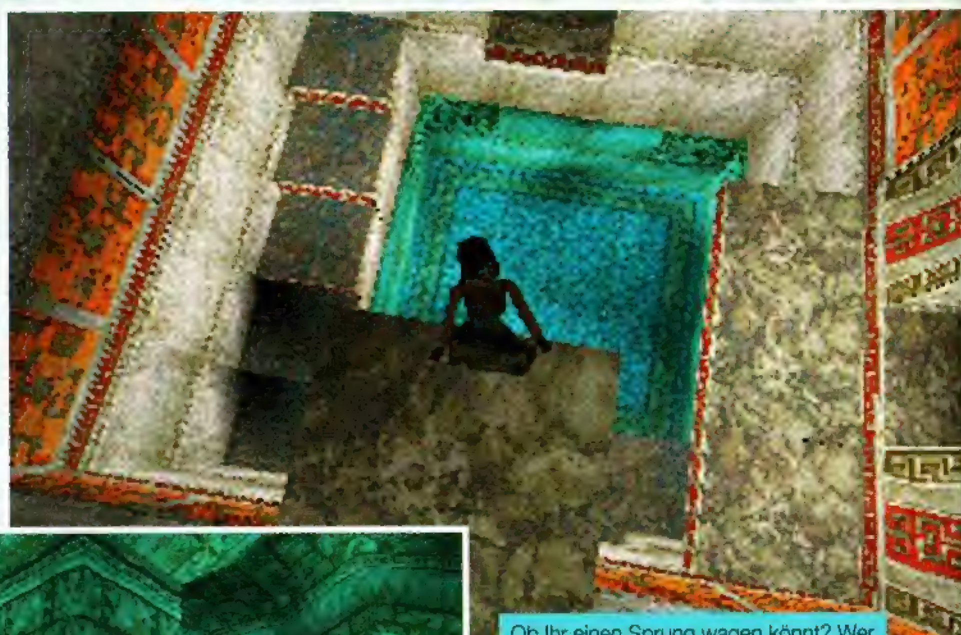

Normalerweise seht Ihr die "Xevious"-Handlung aus der Perspektive von schräg-oben...


...nur sehr selten wird Euch das Spielgeschehen von hinten gezeigt...


...ehe die Ansicht wieder auf normale Balleraction umschaltet.

REVOLVER-

Core Design auf den Spuren von Indiana Jones: Die Polygonforscherin Lara Croft erkundet ein 3D-Grabmal und räumt antike Kammern aus.



Ob Ihr einen Sprung wagen könnt? Wer ins Wasser plumpst, nimmt ein unfreiwilliges Bad im Wasser-Bassin.

Radikal-Archäologe Jones bekommt Konkurrenz: Die knackige Polygonforscherin Lara Croft stöbert durch eine dreidimensionale Abenteuer-Kulisse, verglichen mit Capcoms "Resident Evil" wurde aber mehr Wert auf Geschicklichkeitseinlagen und actionlastige Steuerung gelegt. Statt Render-Optik haben die Core-Designer eine flüssige 3D-Routine ausgetüftelt: Ihr steuert die drahtige Forscherin durch aufwendige Echtzeitszenerie. Der clevere Kameramann lugt dem Star über die Schulter, folgt Euch brav in jede Ecke und filmt sogar in vertrackten Engpässen aus der günstigsten Position: Cores Programmierer nennen den cleveren Blickwinkel-Wechsel „Dynamic Viewpoint". Während Euch eine zweidimensionale Adventure-Welt auf abenteuerübliche Standardaktionen wie Aufsammeln, Betrachten oder Benutzen beschränkt, tobt sich die „Tomb Raider"-Heldin auf ihrem Echtzeitspielplatz ungehemmt aus: Lara flitzt mit halsbrecherischem Schritt durch Korridore, springt über Bretterverschläge oder Abgründe und weicht ihren Kontrahenten mit einem flotten Rückwärtssalto aus.

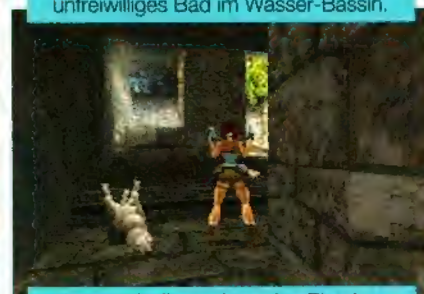




360°-Bewegungsfreiheit und aufwendige Texturen sorgen für prickelnde Abenteuer-Atmosphäre.



Den Weg in ein benachbartes Gewölbe erreicht Ihr oft nur durch Wasserbecken und überflutete Gewölbe.



Hat noch die qualmenden Pistolen gezückt: Viele Gewölbe werden von aufdringlichen Kampfhunden bewacht.

Während die meisten Entwickler ihre 3D-Landschaften mit einem zweidimensionalen Editor zusammenschustern, ist die „Tomb Raider"-Crew bereits während dem Level-Design durch Polygonkorridore gehechtet: Um die 3D-Routinen nicht durch Karten auf eine Spielebene oder flache Stockwerke zu beschränken, wurde ein aufwendiger 3D-Editor entwickelt. Das Resultat: Anstatt durch ein flächiges Gangsystem mit langweiligen Tapeten und rechteckiger Architektur zu latschen, stürmt Lara über Bodenwellen, durchstöbert runde Gewölbe und wechselt alle paar Schritte das Höhenniveau. Filigrane Texturen machen den Zauber komplett: Indys Traumfrau bewundert Hieroglyphen in ägyptischen Pyramiden, kraxelt bröcklige Felshänge empor oder erforscht farnüberwucherte Grabkammern mit grau gesprenkelter Fliesentextur. Ledig-



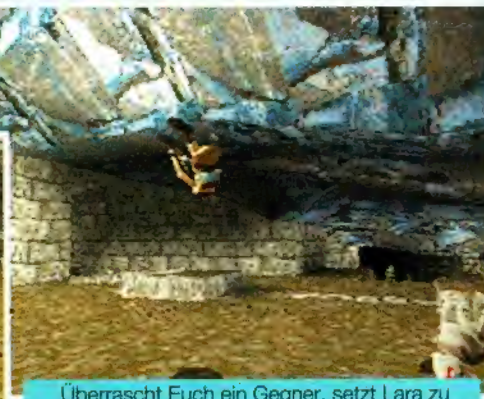
Während die Archäologie-Kollegen nach staubigen Relikten buddeln, ballert sich Lara durch die Grabstätten.



In der Eingangshalle wird Eure Heldin von einer wilden Hundemeute angefallen: Ihr zieht beide Pistolen....



...und erledigt die jaulenden Angreifer mit schnellen Salven. Zurück bleiben drei Kadaver.

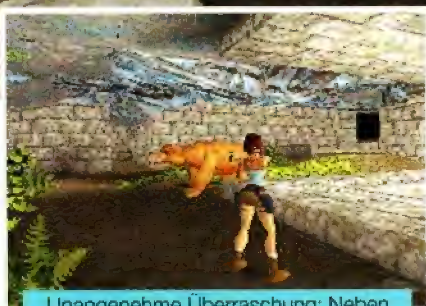


Überrascht Euch ein Gegner, setzt Lara zu einem Rückwärtssalto an und springt zur Seite oder nach hinten außer Reichweite.

BRAUT



Etliche Magazine und Ausweichmanöver später: Mit Blei vollgepumpt plumpst Teddy knurrend auf den Boden.



Unangenehme Überraschung: Neben dem Wasserbecken erwartet Euch ein tollwütiger Bär.

lich Laras Sommeroutfit zeigt mit kurzem Höschen und engem T-Shirt nackte 3D-Tatsachen. Der Polygon-Teint der Schönheit wurde mit feinem Goraud-Shading geschminkt.

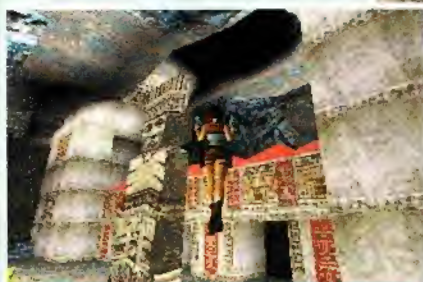
Rücken Euch ein frecher Bär oder eine Meute Kampfhunde auf die Tropen-Tracht, beweist die Abenteuer-Emanze genausoviel Kampfgeschick wie die männliche Entdeckerfront: Lara zieht blitzschnell zwei Pistolen, aufblitzendes Mündungsfeuer verrät, ob Euer Magazin noch geladen ist. Geht Euch die Munition aus, greift die Heldin zum altbewährten Forscherinstrument: Mit der Lederpeitsche teilt Eure Heldin heftige Hiebe aus, schwingt sich über Schluchten hinweg oder holt wertvolle Goodies mit einem geschickten Schlag in Griffweite. Sogar beim Springen macht die junge Forscherin eine gute Figur: Lara nimmt tüchtig Anlauf, segelt meterweit über eine tiefe Schlucht und federt bei der Landung sanft mit den Knien nach. Bei knappen Sprüngen krallt sich Euer 3D-Mädel verbissen ihre zarten Polygonfinger ins Gestein und zieht sich mühsam hoch. Wer den Absprung nicht mehr schafft, bricht sich entweder die Knochen oder landet glücklich in einem Wasser-Bassin: Lara schiebt sich mit eleganten Schwimmstößen durch überflutete Korridore, grüne Lichtbrechung und diffuses Flimmerlicht rauben Euch den Atem. *rb*



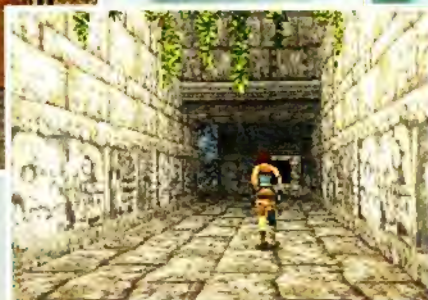
Flashback-Manöver aus 3D-Perspektive: Lara kraxelt im Stall auf eine morsche Holzgallerie.



Im Stall stolpert Ihr über den schlafenden Bären: Wer nicht schnell auf den Heuboden springt, weckt das Tier.



Eure Polygon-Heldin hat kräftige Oberschenkel: Springend erreicht Lara neue Level-Abschnitte.



Auszug aus dem persönlichen Tagebuch von Lara Croft:

1. Tag:

Verdammt! Das Portal ist hinter mir zugefallen. Ich kann die Grabkammer an dieser Stelle nicht mehr verlassen. Der einzige Weg aus diesem Labyrinth scheint durch das Herz des Berges und die geisterhaften Zeugnisse vergangener Zeitalter zu führen.

Ich will meine Reise ausgeruht beginnen und einige Stunden rasten. Ausgetrocknete Moose und Farngewächse erweisen sich als nützlich, um ein Lagerfeuer zu entzünden und die Bewohner der Höhlen fernzuhalten. Mehr als einmal erblicke ich im Halbdunkel ein glühendes Augenpaar und vernehme das Winseln eines wilden Hundes. Ich schlafe nur zögernd ein, der Verwesungsgeruch der Jahrhunderte beschert mir unruhige Träume.

2. Tag:

Ich packe die wenigen mir verbliebenen Habseligkeiten zusammen, schultere meinen verschlissenen Lederrucksack und überprüfe beide Pistolen: Die Magazine sind geladen, die Munition trotz der hohen Luftfeuchtigkeit noch trocken. Müßte reichen...

Ich verlasse den Schutz des Säulengangs und schleiche über die glitschigen Bodengewächse einer riesigen Halle. Tiefe Ehrfurcht erfüllt mich, als ich die untersten Stufen einer unterirdischen Tempelanlage erreiche. Ich will die Korridore des Bauwerks erforschen, als lautes Keifen durch den Saal hallt. Im letzten Moment reiße ich die Pistolen aus dem Halfter, wirble herum und feuere wahllos einen Schuß ab. Wie in Trance sehe ich einen dunklen Schemen, der auf mich zuhechtet, höre ein schmerzerfülltes Winseln und spüre, wie warme Blutspritzer meine Haut benetzen. An die weiteren Ereignisse erinnere ich mich noch vage: Schüsse peitschen durch den Saal, durchdringen grauen Pelz. Uralte Fresken, die in tausend Splitter zerspringen... Mein Herz, das den Brustkorb sprengen will, das Feuer von tausend Höllen in den Lungen... Hemd und Shorts kleben schweißnaß auf der Haut. Gänge und Räume, überall Gänge – wo bin ich?

Dann Stille, eine kühle und erfrischende Stille – ich zerre meine gepeinigten Knochen irgendwie aus einem Wasserbecken, unter mir lauert die bedrohliche Finsternis eines nassen Grabes. Bin ich dort hindurchgeschwommen? Keine Erinnerung mehr... Rasten, Ruhe...Schlaf...

Als ich wieder aufwache, bemerke ich tiefe Kratz- und Bißwunden an meinen Schenkeln, die ich provisorisch mit Alkohol und einem Hemdfetzen verarzte. Erst dann sondiere ich meine neue Umgebung und stelle mich einer niederschmetternden Erkenntnis: Weder weiß ich, wo ich aufgetaucht bin, noch kann ich mich an den Rückweg erinnern. Ich vergrabe mein Gesicht in den Händen und weine – waren die Aussicht auf Reichtum und Ruhm all das wert?



Eisiges Auf und Ab: Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit schlittert Euer PS-Monster durch die Bergwelt.



Die Cockpit-Perspektive gibt's wahlweise mit oder ohne Armaturenleiste und Kühlerhaube.





Die zweite Strecke von "Burning Road" führt Euch durch eine malerische Gebirgslandschaft,die schnell zu einer tückischen Schneehölle wird. Links die Ego-Perspektive, in der Mitte eine der Außenansichten.

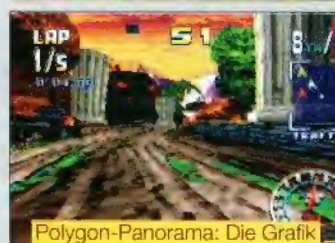


Platz da! Wie in "Destruction Derby" könnt Ihr Gegner aus der Bahn drängeln.

Grimmiger Tunnel: Dieser Felsformation gaben die Programmierer ein grimmiges Gesicht.

Motorbrüllen im Hochgebirge

Nach unserer Debütrundfahrt zeigen wir Euch nun den zweiten Kurs von "Burning Road". Anschnallen, das Gelände ist mörderisch!

Polygon-Panorama: Die Grafik rauscht mit 30 Bildern in der Sekunde an Euch vorbei.



Die Toka-Programmierer sind nicht zu Bremsen: Nach der in L. A. gezeigten Vorabversion des "Sega Rally"-Killers "Burning Road" trudelte im MAN!AC HQ vor wenigen Tagen eine neue Gold Disk ein. Sie enthält alle drei Strecken, alle vier Fahrzeuge und Features des Asphalt- und Off-Road-Titels. Während Ihr hier brisante Bilder der zweiten Strecke begutachtet, sitzen Carlo Perconti und Lyes Belaidouni an der Feinabstimmung und merzen letzte Grafikschludrigkeiten aus. Im September soll das Spiel erscheinen.

In Bezug auf die Geschwindigkeit hielten die beiden französischen Programmierer ihr Wort: "Burning Road" ist extrem, schneller als "Ridge Racer", wilder als "Sega Rally"! Gegen den Polygonen- und Texture-Map-Orkan von "Burning Road" wirkt "Destruction Derby" wie der Design-Versuch von Schulkindern. Der erste Kurs (MAN!AC 7/96) ist noch harmlos, die 96er-Version einer "Daytona USA"-Strecke. Erst wenn Ihr in die Gebirgswelt vordringt, fliegen wirklich die Fetzen: Tonka verwendet Elemente aus älteren Sega-Spielen wie "Rad Mobile" und "Powerslide", um den gefährlichsten Kurs der Rennspielgegenwart zu schaffen. Auf der halsbrecherischen Holz- und Pflaster-, Schlamm- und Schneestrecke bekommt Euer hartgefedertes Vehikel kaum noch ein Rad auf den Boden. Zwischen wilden Buckelsprüngen bleiben für panische Lenkversuche nur Sekundenbruchteile.

Die Karosserie knirscht, Euer geschundener Motor zieht eine Rauchfahne hinter sich her. Die Cockpit-Perspektive verrät am meisten über Know-How und Einfallsreichtum der französischen Programmierer: Wählt Ihr den Sportwagen, saust Euer Blickwinkel auf Bodenhöhe, im Truck dagegen thront Ihr zwei Meter über der Strecke.

Auch die Außenperspektiven machen optisch was her: Ihr seht das Wasser unter den Breitreifen spritzen, Dampf um Euer Auto wirbeln. Schaltet Ihr wieder ins Cockpit, fällt im Regen auf Eure Windschutzscheibe, und Schneeklumpen klatschen gegen das Fenster. *wi*





Die nächtliche dritte Strecke von "Burning Road" befahren wir in MAN!AC 9/96.

NEWS

Sega-Spiele über Kabel und Telefon

Daß der "Sega Channel", ein Kabelkanal, der es amerikanischen Spielern erlaubt, Mega-Drive-Titel über den Fernseher zu bestellen, nach Europa kommt, ist nun beschlossene Sache. Das Joint-Venture zwischen Time Warner, TCI und Sega (siehe MAN!AC 4/96) wird mit dem englischen Kabel-Operator Flextech zusammenarbeiten um das Programm in England auszustrahlen. Wie in den USA wählen Sega-Channel-Abonnenten gegen eine monatliche Grundgebühr von ca. 20 Mark bis zu zwanzig Titel aus einem Angebot von rund 50 verschiedenen Mega-Drive-Spielen.

Sega Channel ab jetzt in England. Gespräche über eine Einspeisung ins deutsche Netz sind im Gange.

Mit der Telekom-Tochter TKS führt der Sega Channel momentan auch Verhandlungen über eine Einspeisung des Videospielkanals (bietet auch Tips und Preview-Schnupperversionen) ins deutsche Kabelnetz. Bislang ist jedoch nicht klar, ob und wann deutsche Spieler von diesem Angebot profitieren können. Gänzlich unwahrscheinlich ist eine 32-Bit-Aufrüstung des Sega Channels, denn im Gegensatz zu Mega-Drive-Modulen wollen bei einem Saturn-Spiel mehrere hundert Megabyte verschickt und gespeichert werden. Bisher fängt der Sega-Channel-Adapter (die Schnittstelle zwischen TV-Leitung und Mega Drive) den knapp einminütigen Download auf und hält das Spiel bis zur nächsten Bestellung in einem 24 MBit-Speicher.

Amerikanische Saturn-Spieler freuen sich dafür über eine andere Sega-Allianz: In Zusammenarbeit mit Catapult Entertainment wird das XBand-Netzwerk gerade auf die Next-Generation aufgerüstet. XBand bietet in Japan und den USA bereits den Super-Nintendo- und Mega-Drive-Besitzern die Möglichkeit über die Telephonleitung gegen andere Joypad-Artisten anzutreten, ab Ende des Jahres werden auch spezielle Saturn-Modems angeboten. Während eine Einführung des Saturn-X-Bands in Japan und in den USA beschlossene Sache ist, gibt es zum europäischen Markt (mal wieder) keine offiziellen Aussagen. Auch die 16-Bit-Modems wurden in Europa bis heute nicht vermarktet.

"X-Band"-Telefon-Spiel-Netzwerk wird Saturn-kompatibel – ab Ende des Jahres in den USA und Japan.

Die Virgin-Tochter Westwood ist der erste Hersteller, der über eine Unterstützung des X-Band-Saturn-Modems nachdenkt. Wie ein Westwood-Vertreter gegenüber MAN!AC erklärte, sei aber noch nicht final geklärt, ob die Umsetzung des PC-Strategiespiels "Command & Conquer" X-Band oder Segas Internet-Modem unterstützen wird. Momentan experimentiert Westwood mit beiden Möglichkeiten, um das Saturn-"Command & Conquer" via Telephon spielbar zu machen.

Daß Saturn-Besitzer mit Veröffentlichung des X-Band-Modem auch gegen PC-Spieler antreten können (wie der amerikanische Spielenachrichtendienst "Next-Generation Online" anhand des Beispiels "Virtua Fighter Remix" vermutet) kann MAN!AC nicht bestätigen. *wi*

3DO kauft ein: Die 3DO-Company hat den Rollen- und Strategiespielhersteller New World Computing übernommen. Die Titel des US-Herstellers sollen 3DOs PC-Aktivitäten stärken.

Meier geht: Der amerikanische Stardesigner Sid Meier ("Gunship", "Pirates", "Civilization") verläßt Microprose, um mit seinen Programmierkollegen J. Briggs und B. Reynolds das Entwicklungshaus Firaxis zu gründen.

Pac-Man mampft weiter: Der englische Hersteller Virtuality entwickelt einen VR-Spielautomaten mit Nanco-Lizenz. Der Spieler unterm HMD frißt sich als "VR Pac-Man" durch dreidimensionale Labyrinthe – ab September in europäischen Spielhallen.

M2 lebt noch: Kürzlich hat Matsushita ein paar neue technische Daten zum 3DO M2 veröffentlicht. Als CPU dient ein Power PC 602 mit 66MHz Taktfrequenz, außerdem enthält das M2 8MB SDRAM.

Klassiker für Segas Saturn

Im Zuge des Klassik-Revivals durchforstet nach den Automatenherstellern Williams, Namco, Atari und Nichibutsu nun auch Sega seinen Spielefundus. Zu Tage gefördert wurden drei Action-Automaten, "Space Harrier" von 1985, "Afterburner" von 1987 (beide wurden bereits für das 32X wiederaufgelegt) sowie "Out Run" (1986), das Heimspieler durch eine mittelmäßige Mega-Drive-Umsetzung kennenlernten. Nun sollen alle drei Klassiker originalgetreu für den Saturn erscheinen.



"Ridge Racer"-Urahn "Out Run" (Bild: Mega Drive) bald für Saturn.



Die Rückkehr der Ballerklassiker: Alle "Thunderforce"-Spiele erscheinen für den Saturn.

Entgegen früheren Gerüchten werden die drei Spiele jedoch nicht auf einer einzigen Compilation-CD ausgeliefert, sondern getrennt für jeweils 3.800 Yen (umgerechnet knapp 60 Mark) verkauft. Damit liegen die 1:1-Konvertierungen unter dem Preis von neuen Saturn-Entwicklungen. "Space Harrier" erscheint in diesem Monat in Japan, "Afterburner" im August, das Cabrio-Rennspiel "Out Run" (links unten ein Bild der Mega-Drive-Version) schließlich im Oktober.

Ebenfalls im Oktober will das japanische Software-Haus Technosoft Baller-Compilations für den Saturn vermarkten: "Thunderforce Gold Pack 1" und "Gold Pack 2" enthalten die Teile 2 bis 4 des berüchtigten Horizontal-Scrollers, der vor Jahren durch tückisches Leveldesign und Grafikpracht auf dem Mega Drive begeisterte. Die CDs werden je 5.800 Yen kosten. Ob und wann die "Thunderforce"-Packs auch in Europa erscheinen, ist nicht bekannt. *wi*

Bald auf Saturn: Drei Sega-Automaten der 80er-Jahre und "Thunderforce"-Zyklus von Technosoft.

Spielstand-Archiv

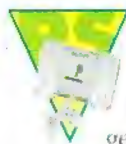
Abenteuer-Enthusiasten kennen das leidige Speicherproblem. Kaum habt habt Ihr dem fetten Drachen das Schwert in den Wanst gespießt und wollt Spielfortschritt samt 20-Stunden-Party speichern, meldet sich die Memory-Karte zu Wort: "Ich bin satt!" beschwert sich das geizige Speichermedium. Wer die lästigen Zubehör-Revolten satt hat, investiert in Datels "Memory Drive": Das handliche Zubehör erinnert an externe Laufwerke für Atari ST und Amiga, genau wie bei den Heimcomputer-Floppys wird auf handelsübliche 3,5 Zoll-Disketten als Speichermedium zurückggriffen, von denen jede für 15 Blöcke Spielstände aufnimmt. Bei uns wird das Zubehör von Dataflash vertieben und für etwa 180 Mark im Handel angeboten. Außerdem im Lieferumfang enthalten: Mehrere Mogel-Disketten. *rb*

Memory-Drive für Sony-Playstation von Dataflash. Externes Backup-Memory für 180 Mark.


Das Memory-Drive als Playstation-Floppy.

NEWS

Transport Tycoon



Zur Hochzeit von Amiga und Atari ST mußten PC-Spieler noch mit mageren 16 Farben auskommen: Spieldesign statt Optik hieß die Devise. Mit der Wirtschaftssimulation "Railroad Tycoon" schuf Microprose einen Klassiker dieser PC-Ära. Wer reumütig auf diese Zeiten zurückschielt oder generell mit komplexen Simulationen liebäugelt, freut sich über die Konsolen-Umsetzung vom Nachfolger "Transport Tycoon": Ihr kontrolliert das Verkehrsnetz für Autos, Flugzeuge, Eisenbahnen und Schiffe. Eure Ambitionen zum "Transport Tycoon"-Titel starten 1930: Mit 100.000 Pfund Startkapital wollt Ihr Euch als Jungunternehmer einen Namen im Import/Export-Geschäft machen. Fiese Computergegner, Aktienstürze und Naturkatastrophen rütteln das isometrisch dargestellte Unternehmen tüchtig durch und bringen Eure sorgfältig geplanten Finanzen wieder durcheinander.





Der Wettlauf um den Titel des "Transport Tycoon" dauert ein Jahrhundert: Simulations-Freaks freuen sich über umfangreiche Wirtschafts-Optionen.


Die Ausgangsansicht zeigt die Karte isometrisch.


3D-Marsch durch Euer Fabrik-Imperium.

Transport Tycoon, Microprose, für Playstation, ab Juli in Deutschland

Bubble Bobble & Rainbow Islands



Das Revival der Knuddel-Drachen Bub & Bob in "Puzzle Bobble 2" beweist, wie beliebt die Sympathieträger sind. Zwar gab es "Bubble Bobble" schon auf dem C-64 (umgesetzt vom 80er-Jahre Kultprogrammierer Andrew Braybrook), doch erst jetzt könnt Ihr das erste Abenteuer der beiden in einer 1:1-Fassung zuhause erleben. Dabei liegt der Playstation-Version Braybrooks alter 8-Bit-Code zugrunde. In 100 bildschirmgroßen Levels fangen die Helden ihre Gegner in Blasen ein. Die Wesen sind für einige Sekunden hilflos – hüpfen Bub & Bob schnell auf die Blasen, zerplatzen diese und Bonusfrüchte purzeln heraus. Der inoffizielle Nachfolger "Rainbow Islands" ist viel komplizierter und noch besser: Wie bei "Bubble Bobble" dürfen sich Arcade-Fans auf eine Original- und eine Remix-Fassung mit besserer Grafik und aufgepepptem Sound freuen.

Los geht's: Die Spiel-Grundlagen habt Ihr schnell 'raus.





Ohne genügend Blasenkraft wird Bub überrannt.



Eingeblubberte Gegner schweben langsam nach oben: Wenn Bub nicht schnell genug ist, befreien sich die Unholde.

Bubble Bobble & Rainbow Islands, Acclaim, für Playstation und Saturn, ab August in Deutschland




Hau ruck! Eine beschwipste Riesen-Languste beschmeißt den überraschten Spot mit Rumm-Fässern.

Spot goes to Hollywood

Nach seinem Videospieldebüt als munteres Hüpf-Sprite von Jump'n'Run-Guru David Perry wagt sich das ehrgeizige Seven-Up-Maskottchen Spot ans Filmgeschäft. Mr. Cool will in Hollywood eine steile Cartoon-Karriere starten. Um in allen Film-Genres mit effektgeladenen Highlights zu protzen, unterzeichnet der Virgin-Star gleich einen ganzen Stapel Verträge auf einmal: Kaum krabbelt der übermütige Cool Spot in Amerikas Kino-Metropole zu bombastischen John-Williams-Themen aus dem Limo-Automaten, macht sich der fleißige Newcomer auch schon an den ersten Film. "Cool Spot goes to Hollywood", die Erste: Euer Hüpf-Held tollt aus isometrischer Ansicht über einen morschen Render-Kahn, mischt aufsässiges Meeresgetier auf und nimmt es mit einer rauhen Piratenbande samt Octopus-Kapitän auf. Sind karibische Schlacht und Kanonenritt im Kasten, zieht es Spot zum Abenteuer-Genre: Als wagemutiger Draufgänger streift der Hauptakteur durch eine schummrige Dschungel-Kulisse, erforscht zugewucherte Ruinenstädte und legt sich mit einer dreisten Affenbande an. Statt es bei handfester Indy-Jones-Konkurrenz zu belassen, wird schamlos der nächste Lucas-Streifen durch die Mangel gedreht: Cool Spot rast auf einer X-Wing-Imitation durch einen rasanten Starwars-Level und kämpft gegen ein bitterböses Science-Fiction-Imperium. Nächste Etappe im Zukunftsrausch ist das Giger-Monster: Spot schleicht durch eine ramponierte Raumstation und flüchtet vor ekligen Aliens.

Wer den Titel noch nicht auf Mega Drive oder 32X gespielt hat, merkt sich die mit Render-Optik und agilen Zeichentrickakteuren aufgemotzte Playstation-Version für September vor, eine Saturn-Fassung ist ebenfalls geplant.

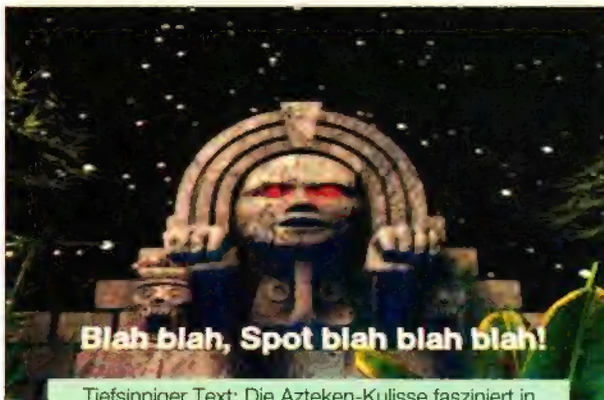

Feuer frei! Euer Sprite wird in die Ecke gedrängt: Links und rechts stürmen Piratenkrabben aus ihren Verstecken, die Geschütze werden vom Rückstoß quer über die Planken gerollt.


Panik: Die Piraten flüchten vor einem riesigen Tintenfisch.


Um die Kammer zu räumen, hüpft Ihr über den Strahl.


Münchhausen-Ritt: Spot nimmt die gleich die Kanone.


In der Ruinenstadt findet Ihr Fallen und Dschungel-Getier.



Tiefsinniger Text: Die Azteken-Kulisse fasziniert in einer FMV-Sequenz mit banalem Urwald-Blabla.


Im überladenen Schiffsbauch gehts noch turbulenter zu als auf Deck: Fette Walroß-Matrosen bedrohen Euch mit dem Käsedolch, monströse Muscheln bombardieren Euch mit Perlen.

Spot goes to Hollywood, Virgin, für Playstation und Saturn, ab September in Deutschland

Racing Groovy





Mit Zwei-Spieler-Link und Riesenrückspiegel...

Der Multimedia-Produzent Mizuki gibt Gas um "Ridge Racer" das Fürchten zu lehren. Mit acht anwählbaren Sportboliden, drei versteckten Autos, Replay-Möglichkeiten und Kursen im Dschungel, auf dem Highway und in den Alpen heftet sich ihr Playstation-Debüt "Racing Groovy" an die Breitreifen des Namco-Rennspiels.

Technisch beschleunigt das Rennspiel nicht in neue Drehzahlbereiche, doch es vereinigt alle denkbaren Rennspiel-Optionen: Wie in "Motor Toon GP" dürft Ihr gegen Euch selbst antreten, wie in "Ridge Racer Revolution" wurde für zwei Spieler ein Link-Option eingebaut. Das Spiel läßt sich bildschirmfüllend auf herkömmliche und 16:9-Fernseher anpassen, erfreut mit NeGcon-Unterstützung, zuschaltbarem Rückspiegel und Audio-Tracks jeder Stilrichtung – von Noise-Rock über Fusion-Jazz bis hin zu US-House.



...gegen Namcos "Ridge Racer". Mizukis "Racing Groovy" erscheint Playstation-exklusiv.

Racing Groovy. Mizuki, für Playstation, noch kein deutscher Termin bekannt

Three Dirty Dwarfes



Auf wundersame Weise verschlägt es drei Zwerge in eine grausame Slum-Ecke der Bronx – die Winzlinge kommen durch ein Dimensionstor direkt aus einem Rollenspiel! Da zufällig Baseballschläger und Pumpgun griffbereit sind, wissen die Ankömmlinge auf "Hast'e mal 'ne Mark?"-Ansprachen passend zu antworten. Geht im Geprügle einer der Wichte k.o., helfen ihm die Kollegen mit einer Kopfnuß wieder auf die Beine. Ihr wechselt mit den L/R Tasten den jeweils aktiven Straßenrowdy, mit gesammelten Totenschädeln holt Euer Charakter zu einem heftigen Spezialschlag aus und macht die Gegner-Rotte auf einmal platt. Mit dem Horizontalprügler im "Final Fight"-Gewand überrascht das neue Sega-Label "Segasoft" durch witzige Comic-Sprites, flüssige Animationen und rabiate Moves.



Liebeskranke Trollfrauen im abendlichen Paarungsrausch.



Der arme Boß wird von einem Dutzend Hunden angefallen.



Das Zwergentrio tänzelt den Abrißbirnen-Tango.

Three Dirty Dwarfs, Segasoft, für Saturn, im Herbst in Deutschland

Playstation

SONY PLAYSTATION ... 389,-
ACTION REPLAY PRO ... 99,-
ANTENNENKABEL ... 45,-
MEMORY CARD ... 49,-
MEMORY CARD 8 MEGA ... 79,-
MEMORY DISC DRIVE ... 159,-
neGcon CONTROLLER ... 99,-
STEERING WHEEL (LENKRAD) .. 149,-
A-TRAIN ... 99,-
AD&D FORGOTTEN REALMS ... 99,-
ADIDAS POWER SOCCER ... 89,-
ALIENS ... 89,-
AIR COMBAT ... 89,-
AQUANAUTS HOLIDAY ... 99,-
BEYOND THE BEYOND ... 99,-
BUBSY 3 ... 89,-
BLAZING DRAGONS (AUG) ... 89,-
CHESSMASTER 3D ... 99,-
CRONICLES OF SWORD ... 99,-
CYBERIA ... 89,-
DARKSTALKERS ... 89,-
DEADLY SKIES ... 89,-
DESCENT ... 94,-
DESTRUCTION DERBY ... 94,-
DISCWORLD ... 89,-
EARTHWORM JIM 2 (AUGUST) ... 89,-
EXTREME GAMES ... 89,-
FACE OFF ... 99,-
FADE TO BLACK ... 99,-
FORGOTTEN REALMS ... 99,-
GALACTIC ATTACK ... 99,-
GALAXIAN 3 ... 89,-
GAME DAY (FOOTB.) ... 79,-
GEX ... 89,-
GUNSHIP 2000 ... 99,-
IRON MAN X/O (AUG) ... 89,-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER 89,-
INTERNAT. TRACK & FIELD ... 89,-
JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2 109,-
JEWELS OF THE ORACLE ... 89,-
LEMMINGS 3D ... 89,-
LEMMINGS PLAY PAINT ... 94,-
MUSEUM PIECE 1 ... 94,-
NBA LIVE 96 ... 89,-
NEED FOR SPEED ... 89,-
NHL FACE OFF ... 99,-
NOVASTORM ... 99,-
OLYMPIC GAMES (JULI) ... 84,-
OLYMPIC SOCCER ... 84,-
ONSIDE SOCCER ... 89,-
PETE SAMPRAS TENNIS ... 99,-
PO'ED (AUG/SEPT) ... 89,-
POWERPLAY HOCKEY ... 89,-
PRIMAL RAGE ... 89,-
RAGING SKIES ... 89,-
RAYMAN ... 89,-
RETURN FIRE (AUG/SEPT) ... 89,-
RETURN TO ZORK ... 89,-
REVOLUTION X ... 84,-
RESIDENT EVIL (JULI/AUG) ... 89,-
RIDGE RACER REV. ... 94,-
RISE 2: THE RESURRECTION ... 84,-
ROAD RASH ... 89,-
RUN SOCCER ... 89,-
SHELL SHOCK ... 84,-
SHOCKWAVE ASSAULT ... 89,-
SIM CITY 2000 KMPL. DT. ... 99,-
SKELETON WARRIORS ... 89,-
SLAM'N'JAM ... 89,-
SLAYER ... 89,-
SPACE HULK ... 89,-
SPOT GOES TO HOLLYW. ... 99,-
STARBLADE ALPHA ... 89,-
STARFIGHTER 3000 ... 99,-
STRIKER 96 (ACCLAIM) ... 89,-
STREET FIGHTER ALPHA ... 89,-
SYNDICATE WARS (MITTE 96) ... 99,-
TEKKEN ... 99,-
TENNIS ... 99,-
TIME COMMANDO ... 89,-
TILT (JUNI) ... 84,-
TOSHINDEN 2 ... 99,-
TOTAL NBA 96 ... 94,-
TOP GUN FIRE AT WILL (AUG) ... 99,-
TRUE PINBALL ... 89,-
VIEWPOINT ... 89,-
VIRTUAL GOLF ... 89,-
WARHAMMER Fant. B. ... 89,-
WAR HAWK ... 89,-
WATERWORLD ... 94,-
WIPE OUT ... 89,-
WORMS ... 89,-
X-MEN ... 84,-

Mega Drive

MEGA DRIVE 2 ... 169,-
6-BUTTON CONTROLLER ... 39,-
ACTION REPLAY PRO 2 ... 89,-
ATARI CLASSICS ... 49,-
EARTH WORM JIM 2 ... 89,-
FIFA SOCCER 96 ... 99,-
INT. SUPER SOCCER DEL. ... 119,-
JOHN MADDEN 96 ... 89,-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT) ... 109,-
MISSION IMPOSSIBLE ... 99,-
NBA LIVE 96 ... 109,-
NHL HOCKEY 96 ... 109,-
OLYMPIC SUMMER GAMES ... 89,-
PHANTASY STAR IV ... 109,-
PINOCCHIO ... 89,-
POCAHONTAS ... 109,-
STORY OF THOR ... 119,-
THEME PARK ... 99,-
WILLIAMS ARCADE HITS ... 79,-
WWF WRESTLEMANIA ARC. ... 114,-
WORMS (AUG) ... 109,-

Super Nintendo

S.N. ACTION PACK (GERÄT MIT YOSHIS ISLAND) ... 219,-
ACTION REPLAY PRO 3 ... 99,-
DONALD IN MAUI MALLARD ... 129,-
IMPOSSIBLE MISSION ... 129,-
KIRBYS DREAM COURSE ... 89,-
MEGAMAN X 3 ... 99,-
NHL HOCKEY 96 ... 114,-
OLYMPIC SUMMER GAMES ... 119,-
PINOCCHIO ... 129,-
PAC MAN 2 ... 99,-
SECRET OF EVERMORE ... 109,-
TOY STORY ... 129,-
WAYNE GRETZKY ICE HOCKEY 119,-
WWF WREST. ARCADE ... 114,-
WORMS (JULI) ... 119,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

3DO mit FIFA 199,– Spiele a.A.

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

DIGITAL PINBALL ... 49,-
BAKU BAKU ANIMAL ... 59,-
CYBERIA ... 84,-
FIFA SOCCER 96 ... 59,-
HANG ON GP 96 ... 79,-
MAGIC CARPET ... 79,-
PANZER DRAGOON ... 49,-
PARODIUS DELUXE ... 69,-
RAYMAN ... 79,-
ROBOTICA ... 49,-
SEGA RALLY (2 SPIELER) ... 79,-
SHINOBI X ... 79,-
VICTORY GOAL ... 49,-
WING ARMS ... 79,-
WORLD CUP GOLF ... 79,-

Mega CD

BATTLECORPS ... 34,-
ECCO 2 ... 29,-
FINAL FIGHT ... 19,-
SCHLÜMPFE ... 29,-
SOULSTAR ... 19,-
SPIDERMAN ... 19,-
TIME GAL ... 9,-
TOMCAT ALLEY DT. ... 19,-

Playstation

ALIEN TRILOGY ... 79,-
CRITICOM ... 79,-
FIFA SOCCER 96 ... 59,-
GOAL STORM ... 69,-
HEBEREKES POPOITTO ... 79,-
JUPITER STRIKE ... 69,-
LONE SOLDIER ... 69,-
MAGIC CARPET ... 84,-
MICKEYS WILD ADVENTURE ... 79,-
NBA IN THE ZONE ... 89,-
NBA JAM TOURNAMENT ... 69,-
PARODIUS DELUXE ... 69,-
PSYCHIC DETECTIVE ... 79,-
RAN SOCCER ... 69,-
STRIKER 96 ... 59,-
THUNDERHAWK 2 ... 89,-
WING COMMANDER 3 ... 89,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE ... 54,-

Mega Drive

ALADDIN ... 79,-
ALIEN SOLDIER ... 59,-
ANIMANIACS ... 49,-
COMIX ZONE ... 69,-
DONALD DUCK IN M. MALLARD ... 79,-
ECCO 2 ... 39,-
LANDSTALKER ... 59,-
MEGA MAN WILY WARS ... 39,-
NBA ACTION 95 ... 29,-
NIGEL MANSELL ... 49,-
SOLEIL ... 59,-
SONIC & KNUCKLES ... 49,-
SONIC COMPILATION (3 Spiele) ... 69,-
TOE JAM & EARL 2 ... 39,-

Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2 ... 119,-
HEBEREKES POPOITTO ... 49,-
INT. S. SOCCER DELUXE ... 119,-
KNIGHTS OF THE ROUND ... 39,-
KIRBYS GHOST TRAP ... 84,-
NBA GIVE'N GO ... 99,-
SUPER BC KID ... 49,-
SUPER BOMBERMAN 2 ... 64,-
TETRIS 2 ... 99,-
TETRIS & DR. MARIO CLASSICS ... 64,-
YOSHIS ISLAND ... 99,-
ZELDA CLASSICS ... 64,-
sowie viele weitere tolle Angebote!

32X

FOLGENDE SPIELE ALLE 49,-!!!
CHAOTIX, KOLIBRI, METAL HEAD, MOTHERBASE, SPACE HARRIER PERFECT, STAR WARS ARCADE, STELLAR ASSAULT, VIRTUA FIGHTER, FIFA SOCCER 96, VIRTUA RACING ARCADE

Game Gear

SONIC 2 ... 29,-
MICKEY MOUSE 3 ... 39,-
sowie viele weitere tolle Angebote!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

NEU: VERSANDKOSTEN 6,90 DM, UMRECHNUNG 1 DM = 7 ÖS

SEGA TIPS & TRICKS 1996

HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN ENTSTANDEN AUS DER TÄGLICHEN PRAXIS DES SEGA INFO SERVICE

NUR 17,– DM

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06


her Alpha (PS, SA)



Darkstalkers (SA)



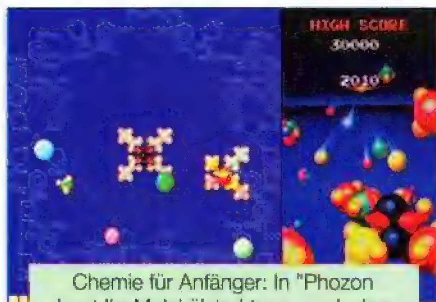
Sega Rally (Saturn)



Ridge Racer Revolution (PS)

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

SONY DIMENSION



Chemie für Anfänger: In "Phozon" baut Ihr Molekülstrukturen nach dem Bild in der Mitte des Spielfelds.

Namco Museum Volume 3



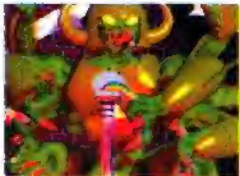
Zum drittenmal öffnet Namco die Museumspforten. Wieder erwartet die Besucher ein bunter Mix aus Automatenklassikern, weniger bekannten Werken und informativem Drumherum. Neu ist die vielfältige, leichtbedienbare Optionsvielfalt: Während früher Einstellungen nach "Trial and Error"-Manier mit authentischen Dip-Schaltern erfolgte, konfiguriert Ihr jetzt bequem in englischsprachigen Menüs. Auch an einen authentischen Arcade-Modus wurde gedacht: Kippt den Bildschirm, und Ihr spielt auf dem Original-Hochformat.

"Galaxian" (1979) ist weniger actionreich als der Nachfolger "Galaga", aber nach wie vor eine motivierende Abwehrschlacht gegen aggressive Invasions-Formationen. "Pole Position 2" von 1983 verbessert den Namensvetter nur marginal: Besteht nervenaufreibende Formel-1-Rennen (inklusive Qualifikation) mit Pad oder NeGcon. Auf "Dig Dug" warten Fans schon lange: Grabt Euch in's Erdreich und pumpt Drachen und Kugelwesen auf, bis sie platzen. Alternativ laßt Ihr Felsen auf Verfolger plumpsen und mampft leckeres Obst. Auch "Ms. Pac-Man" ist immer hungrig. Geister mit undurchschaubarer Bewegungsintelligenz jagen Euch durch drei verschiedene Labyrinthe.

Nahezu unbekannt ist "Phozon": Ihr setzt nach Vorgabe chemische Moleküle zusammen, bei Bedrohung durch andere Verbindungen schießt Ihr einzelne Atome darauf ab. "The Tower of Druaga", das sechste Spiel der Compilation, entpuppt sich als Labyrinth-Gewusel mit hohem Gähnreiz: Ihr schnappt Euch als schwertschwingender Ritter Exit-Schlüssel und Schatzkiste, dann sucht das Weite.

Insgesamt macht der dritte Museumsbesuch mehr Laune als der zweite: "Ms. Pac-Man" läuft ab dem vierten Labyrinth haarsträubend schnell und ist auch 1996 noch genial knifflig. Auch "Dig Dug", "Galaxian" und "Pole Position 2" machen dem Arcade-Fans noch ordentlich Spaß. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Nach dem Render-Intro (oben: "Druaga"-Monster) erforscht Ihr wie üblich das Arcade-Museum mit zahlreichen Infos (unten: Tip zu "Galaxian).





Neu im "Namco Museum": Die "Arcade"-Fassung erlaubt Vollbilddarstellung. Monitor-Kippen erfolgt auf eigene Gefahr!



Die "Pole Position 2"-Flitzer toben sich jetzt auf vier Strecken aus.



"Galaga"-Vorgänger "Galaxian": Weniger Action, doch die Fliegen zeigen bereits trickreiche Bewegungsmuster.



Fantasy-Oldtimer "The Tower of Druaga" entpuppt sich als zähes Labyrinthspiel ohne Dynamik.



"Ms. Pac-Man" solltet Ihr im Arcade-Modus spielen: Der breite Rand im Normal-Modus verkleinert das Bild zu stark.

ab 6 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAMCO
BRD-RELEASE	ANFANG 1997
SPIELSPASS	78%

Der Kult geht weiter: Mit vier zeitlosen Klassikern und mehr Optionen unterhält Euch "Museum 3" besser als der zweite Teil.



Sightseeing in "Gulliver House 2": Ihr braust an einer Fensterfront vorbei, in dem Korridor tummeln sich Schmetterlinge. Weiter hinten seht Ihr ein transparentes Aquarium.



Auch der klassische "Ridge Racer"-Tunnel ist knallbunt. Statt Texturen wurde feines Gouraud-Shading eingesetzt.



Schach dem König: Ihr rast aus der Ego-Perspektive übers Spielbrett und weicht dabei den Figuren aus.

Motor Toon GP 2

Captain Rock und seine Chaos-Crew wärmen die Motoren zum zweiten Comic-Cup. Wie im ersten "Motor Toon GP" entscheidet Ihr Euch für eins von fünf ulkigen Vehikeln: Ihr schlüpft in die Gangster-Gamaschen der rabiaten Penguin-Brothers, wählt das "Wipeout"-Mobil der Aliens Raptor & Raptor oder braust mit Roboter Bolbox' Geländeauto quer durch die Pampa. Weniger rabiate Fahrer mit Vorliebe für sorgfältig ausbalancierte Straßenlage brausen mit Captain Rocks Speeder über die schrägen Parcours oder machen's sich mit Prinzessin Jean hinter dem Steuer des putzigen Princess Float gemütlich. Rennfahrer mit Bonus-Faible freuen sich außerdem über versteckte Charaktere.
Habt Ihr Euch für Wunschauto, Schwierigkeitsgrad und Spielmodus ("Time Attack", "Championship", "Single Race" oder "Free Run") entschieden, rast Ihr über fünf Comic-Kurse: Wer in Gullivers Riesenhütte zwischen Obstschalen und Schachfiguren hindurchbrettern will, muß vorher im Toon-Dorf bestehen, um die Hügel von "Toon Island" kurven und die transparenten "Crazy Coaster"-Bahnen hinter sich bringen, anschließend weicht Ihr auf einer schrillen Horrortour Geistern und messerscharfen Fallbeilen aus.

Wer seine schönsten Crashs wiederholen und Fehler studieren will, lädt von der Memory-Karte sein Tour-Video: Ihr lehnt Euch gemütlich zurück und bestaunt den Mitschnitt oder tretet über die "Ghost Car"-Option gegen Euer transparentes Geisterebenbild an.
Während Ihr Euch unter "Easy" noch etliche Unfälle erlauben dürft, müssen "Normal"-Fahrer auf ein Bonusroulette zurückgreifen: Wer über eine Dollar-Textur wegfegt, kassiert eine neue Roulette-Chance. Eine rotierende Bonusleiste im oberen Bildschirmdrittel spendiert Schmankerl wie Sprungstiefel, Unsichtbarkeit, Raketen und Feuerbälle. Gegenüber dem Vorgänger wurde mit flottem Streckenaufbau und detaillierten Hintergrundgags optisch ein Zahn zugelegt, außerdem bringen Beschleunigungsfelder und das Bonusroulette mehr Taktik ins Spiel. Entgegen dem ersten Teil ist die Fortsetzung intensiver als ein putziger Wochenendausflug, doch zur Weltklasse fehlen zünftige Slides und rasante Straßenlage: Mehr als Bleifuß, Bremsmanöver und solides Reaktionsvermögen ist nicht gefordert. Wer Kurven und Fahrverhalten kennt, muß nur noch um das nächste Bonusroulette bangen. *rb*

Erhältlich bei Dynatex,
Tel.: 0231/556140



Mehr Streckendrumherum als in jedem anderem Rennspiel: "Toon Island" wird von einem dicken Zeppelin umkreist.



Mit den Penguinbrothers in den Höllenschlund: Hinter dem fiesen Grinsen verbirgt sich eine Geisterbahn.

Für den Zwei-Spieler-Modus verläßt sich Sony auf die Link-Option: Damit sich Euer Kumpel das Geld für die "Motor Toon"-CD sparen kann, wurde ein zweites Exemplar beigelegt. Die zweite CD funktioniert allerdings nur über den Zwei-Spieler-Modus und kann nicht als separates Spiel geladen werden. Auf Zwei-Spieler-Vergnügen mit geteiltem Bildschirm müssen "Motor Toon"-Fahrer wie bereits beim Vorgänger verzichten.

ab 6 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SONY
BRD-RELEASE	HERBST '96
SPIELSPASS	74%

Motivierendes Funny-Rennen mit furioser Cartoon-Optik, witzigem Bonus-System und sympathischen Comic-Vehikeln.

SONY DIMENSION


"Defender 2" unterscheidet sich grafisch nur in Details vom Vorgänger.


Im genialen Zwei-Spieler-Modus von "Joust" kämpft Ihr je nach Laune gegen- oder miteinander. Oft arten Bündnisse in erbarmungslose Zweikämpfe aus.

Williams Arcade's Greatest Hits

Die Automaten von Williams (siehe unten) erreicht Ihr auf aberwitzigen Wegen: Im Renderfilm am Anfang findet ein Raumgleiter die treibende Williams-Boje im Weltraum. An Bord sind die Schätze längst vergangener Zeiten für die Nachwelt konserviert.



Während das "Namco Museum" bald zum dritten Mal die Tore öffnet, hat der amerikanische Arcade-Riese Williams jetzt erstmals einige seiner frühen Automaten als Playstation-Compilation veröffentlicht. Die sechs Spiele laufen durch einen von Digital Eclipse entwickelten Emulator im ursprünglichen Programmcode. Dies ermöglicht die Anwendung sämtlicher Strategien, die auf den Münzschluckern funktionierten.
Auch Begleitmaterial gibt's: Die Entstehungsgeschichte jedes Spiels wird per Bildschirmtext ausführlich erläutert. In zahlreichen Videoclips schwärmen die Entwickler von unglaublichen Begleitumständen der Herstellung, den Hardware-Macken und den Bugs.
"Defender" und "Defender 2" von 1980 und 1981 sind revolutionäre Horizontalscroller mit gesalzenem Schwierigkeitsgrad. Als Abfangjäger verteidigt Ihr

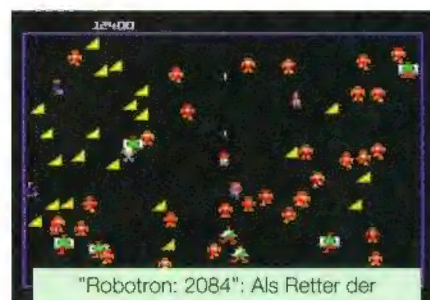

Dem bedrohlichen und hypergefährlichen "Sinistar" ist nur mit massivem "Sinibomb"-Einsatz beizukommen.


Sympathisch: Die Programmierer weisen Euch höchstpersönlich in die Welt Ihrer Meisterwerke ein.

Humanoide gegen die Invasion tückischer Aliens. "Joust" (1982) kommt völlig ohne Ballern aus: Als Straußenreiter richtet Ihr die Lanze gegen CPU-gesteuerte Flugritter. Per Knopfdruck schwingt Ihr die Flügel. Durch dieses "Flapping" gewinnt Ihr an Höhe und Geschwindigkeit. Der bei der Konfrontation höher schwebende Ritter gewinnt und holt sich das übrigbleibende Ei. "Robotron: 2084" (1982) überzeugt als klaustrophobisches Action-Spiel. Im Inferno der von allen Seiten heranstürmenden Roboter rettet Ihr die letzten Menschen.
Auch "Sinistar" (1982), das erste Spiel mit umfangreicher Sprachausgabe, hat eine packende Atmosphäre: Der böse Stern jagt Euch, nachdem er zum Leben erweckt wurde, mit "I am Sinistar! I live!" und "Run, Coward!" durch den Asteroidenschwarm. Im wenig bekannten "Bubbles" (1983) säubert Ihr schließlich als Blase ein Waschbecken, das von ekligen Lebensformen bevölkert wird.
Die professionell zusammengestellte "Williams Arcade" beschert jedem Zeitzeugen feuchte Augen. Bis auf "Bubbles" sind die Klassiker junggeblieben, teils ist taktisches Vorgehen ebenso wichtig wie schnelle Reaktion. Durch Highscore-Jagden ist für langanhaltende Spannung gesorgt. *cb*

Zapp Games, Mainz, Tel.: 06131/230492


"Bubbles" entpuppt sich als mäßiges Aufsammelspielchen ohne den Kultcharakter anderer Williams-Werke.


"Robotron: 2084": Als Retter der Menschheit kämpft Ihr verzweifelt gegen die Robotrons und Ihre Schöpfungen.

ARCADE'S GREATEST HITS

ab 6 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	WILLIAMS
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	80%

Liebevolle Sammlung von Kultspielen mit zeitlosem Reiz. Umfangreiches Beiwerk versetzt Euch zurück in die achtziger Jahre.



Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00	119,90
BOMBERMAN	20,00	44,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90
LOST VIKINGS	20,00	44,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
KING ARTHUR	20,00	44,90
BATMAN FOR EVER	40,00	69,90
FIFA 96	40,00	69,90
STUNT RACE FX	20,00	44,90
INTL S'STAR SOCCER	40,00	69,90
STREET RACER	20,00	44,90
NBA JAM	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
PITFALL	20,00	44,90
WWF RAW	20,00	44,90
FLASHBACK	20,00	44,00
YOUNG MERLIN	20,00	44,90
MYSTICAL NINJA	20,00	44,90
SPARKSTER	20,00	44,90
WWF ARCADE	40,00	69,90
EARTHBOUND	40,00	69,90
ILLUSION OF TIME	40,00	69,90
TURRICAN 2	20,00	44,90
GOOF TROOP	20,00	44,90
KICK OFF 3	20,00	44,90
NHL 95	30,00	59,90
SIM CITY	20,00	44,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
STARWING	10,00	29,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90
JURRASIC PARK	20,00	44,90
YOSHIS ISLAND	40,00	69,90
DONKEY KONG	40,00	69,90

SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
PSX KONSOL + 1 PAD	185,00	299,90
ZEITGEIST	15,00	29,90
TOHSHINDEN	20,00	44,90
DEFCON 5	20,00	44,90
LEMMINGS 3D	20,00	44,90
DISCWORLD	30,00	59,90
TEKKEN	20,00	44,90
STARBLADE	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	30,00	59,90
KILEAK THE BLOOD	15,00	29,90
X COM	30,00	59,90
VIEWPOINT	30,00	59,90
RIDGE RACER	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
LONE SOLDIER	40,00	69,90
JOHNNY BAZOOKATONE	30,00	59,90
TOTAL NBA	30,00	59,90
EXTREME PINBALL	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90
PHILSOMA	20,00	44,90
REVOLUTION X	30,00	59,90
TOTAL ECLIPSE	15,00	29,90
DESTRUCTION DERBY	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
RAIDEN PROJECT	20,00	44,90
WINNING 11	20,00	44,90
COSMIC RACE	15,00	29,90
HOT BLOODED FAMILY	15,00	29,90
POWER SERVE	20,00	44,90
ROAD RASH	40,00	69,90
SHOCKWAVE ASSAULT	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF
MEGADRIVE 1 + 1 PAD	40,00	79,90
MEGADRIVE 2 + 1 PAD	60,00	99,90
TINY TOONS	10,00	29,90
PITFALL	10,00	29,90
BATTLE FRENZY	10,00	29,90
SONIC 1	5,00	14,90
LEMMINGS 2	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	29,90
DR ROBOTNIKS	20,00	44,90
MEGALOMANIA	10,00	29,90
FIFA 95	5,00	14,90
PGA TOUR 3	20,00	44,90
SYNDICATE	20,00	44,90
SONIC & KNUCKLES	20,00	44,90
ALISIA DRAGOON	10,00	29,90

MEGA CD II	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 KONSOLE	75,00	129,90
LUNAR 2	40,00	69,90
THUNDERHAWK	10,00	29,90
NBA JAM	10,00	29,90
MICROCOSM	10,00	29,90
STARBLADE	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90
BILL WALSH FOOTBALL	5,00	14,90
MYSTERY MANSION	10,00	29,90

NEO GEO CD	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD KONSOLE	175,00	249,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	40,00	69,90
LAST RESORT	20,00	44,90
FATAL FURY 3	30,00	59,90
NAM 1975	20,00	44,90
VIEWPOINT	20,00	44,90
WINDJAMMERS	30,00	59,90
MAGICIAN LORD	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
SAVAGE REIGN	30,00	59,90
BLUES JOURNEY	15,00	29,90
BURNING FIGHT	15,00	29,90
ROBO ARMY	30,00	59,90
STREET HOOP	30,00	59,90
ALPHA MISSION II	15,00	29,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90

ATARI JAGUAR	ANKAUF	VERKAUF
JAGUAR + 1 PAD	75,00	129,90
CLUB DRIVE	10,00	29,90
TEMPEST 2000	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
CHECKERED FLAG	10,00	29,90
ALIEN VS PREDATOR	30,00	59,90
SYNDICATE	20,00	44,90

SEGA SATURN	ANKAUF	VERKAUF
SATURN+ 1 PAD	185,00	299,90
SEGA RALLY	30,00	59,90
ASTAL	20,00	44,90
CYBERIA	20,00	44,90
GEX	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
MYSTERY MANSION	20,00	44,90
BUG	20,00	44,90
MAGIC CARPET	30,00	59,90
VIRTUA FIGHTER	15,00	29,90
VIRTUA FIGHTER R.MIX	20,00	44,90
WING ARMS	30,00	59,90
TOHSHINDEN	30,00	59,90
SIM CITY	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90
SHINOBI X	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
HANG ON	30,00	59,90
GHEN WAR	30,00	59,90
PANZER DRAGOON 2	40,00	69,90
LAYER SECTION	20,00	44,90
DAYTONA	20,00	44,90
GRAN CHASER	15,00	29,90
X MEN	40,00	69,90
THEME PARK	30,00	59,90
DIGITAL PINBALL	20,00	44,90
HI VELOCITY	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	30,00	59,90

REAL 3 D O	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL/RGB KONSOLE	175,00	249,90
THEME PARK	20,00	44,90
FIFA SOCCER	20,00	44,90
SYNDICATE	10,00	29,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
MICROCOSM	10,00	29,90
REBEL ASSAULT	20,00	44,90
STREETFIGHTER TURBO	20,00	44,90
WORLD CUP GOLF	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
POWERS KINGDOM	10,00	29,90
GEX	20,00	44,90
SHERLOCK HOLMES	10,00	29,90
TWISTED	10,00	29,90

SONSTIGES	ANKAUF	VERKAUF
MD 3 BUTTON PAD	5,00	14,90
NEOGEO JOYBOARD	25,00	49,90
GAMEBOY	30,00	49,90
TOPFIGHTER	40,00	69,90
DIVERSE ADAPTORS	AB:	14,90
GAMEGEAR	40,00	79,90

WEITERE GEBRAUCHTTITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	NEU
BRAINLORD	89,90
KIRBYS GHOST TRAP	99,90
DONKEY KONG 2	119,90
FINAL FIGHT 3	99,90
TOY STORY	129,90
BOMBERMAN 4 (JP)	169,90
S TREK DEEP SPACE 9	119,90
FRONT MISSION 2 (JP)	139,90
PINNOCCHIO	129,90
LOST VIKINGS 2	109,90
PGA TOUR 96	129,90
DONALD IN MAUI	139,90
WORMS	129,90
MICRO MACHINES 2	129,90
LUFIA	89,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
YOSHIS ISLAND	109,90
ROBOTREK	89,90
JOE & MAC 3	89,90
HUNGRY DINOSAURS	89,90
POCKY N ROCKY 2	129,90
HAGANE	59,90
CHRONO TRIGGER	149,90
CASTLEVANIA 2	109,90
TIMECOP	119,90
TURRICAN 2	79,90
WARIOS WOODS	79,90
ACTION REPLAY 3	89,90
F FANTASY 3 HINTBUCH	44,90
SPIELEBERATER AB;	24,90
MEGAMAN 7	119,90
TECMO SUPERBOWL 3	129,90
WEAPON LORD US	129,90

SEGA SATURN	NEU
ALIEN TRILOGY	99,90
CASPER	99,90
STRIKER 96	99,90
PRO PINBALL	89,90
RISE 2	89,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
NIGHT WARRIORS	109,90
SHELLSHOCK	89,90
SKELETON WARRIOR	89,90
DESTRUCTION DERBY	89,90
DISCWORLD	89,90
EURO 96	99,90
3D LEMMINGS	89,90
WIPEOUT	89,90
KING OF FIGHTERS 95	139,90
VAMPIRE HUNTER	129,90
GUN GRIFFON	119,90
GEX	119,90
CONGO	109,90
IRON STORM	119,90
PEBBLE BEACH GOLF JP	39,90
VIRTUAL FIGHTER JP	39,90
VICTORY GOAL JP	39,90
CLOCKWORK KNIGHT JP	39,90
JEWELS OF ORACLE	99,90
RETURN FIRE	99,90
SLAMDUNK	89,90
WWF	89,90
ROAD RASH	99,90
VIRTUAL SONIC	109,90
PANZER DRAGOON 2	99,90
DR ROBOTNIKS	109,90
PARODIOUS	89,90

SONY PLAYSTATION	NEU
BUSTA MOVE 2	89,90
X MEN	89,90
TOHSHINDEN 2	109,90
RISE 2	89,90
CYBERIA	89,90
CASPER	99,90
DESCENT	99,90
SHELLSHOCK	89,90
DARKSTALKERS	89,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
IMPACT RACING	89,90
RESIDENT EVIL	99,90
SKELETON WARRIORS	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	99,90
ADDIDAS SOCCER	99,90
BEYOND THE BEYOND	99,90
RIDGE RACER REV	99,90
EXECTOR	49,90
AQUANAUTS HOLIDAY (JP)	89,90
STREETFIGHTER (JP)	59,90
GROUND STROKE (JP)	69,90
JUPITER STRIKE	79,90
ASSAULT RIGS	49,90
HI OCTANE	49,90
AGILE WARRIOR	49,90
STARBLADE	49,90
LENKRAD	149,90
ALIEN TRILOGY	99,90
PARODIOUS	49,90
STARBLADE	49,90
CYBERSLED	49,90
REVOLUTION X	49,90
TOTAL ECLIPSE	49,90

IBM PC CD ROM	NEU
ABUSE	79,90
DESCENT 2	99,90
CONQ OF NEW WORLD	94,90
MANIC KARTS	84,90
ALBION	99,90
DIE SIEDLER 2	89,90
MECHWARRIOR 2	99,90
BRAIN DEAD	99,90
BIG RED RACING	89,90
PGA 96	84,90
FIFA 96	99,90
SENSIBLE GOLF	79,90
RAN TORE	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD	89,90
CIVILIZATION 2	99,90
CAPITALISM	89,90
ANGEL DEVOID	79,90
SIM CLASSICS	89,90
SILENT THUNDER	79,90
CHRONOMASTER	99,90
RISE 2	94,90
ASSAULT RIGS	89,90
SHIVERS	109,90
EARTHWORM JIM	89,90
RAYMAN	69,90
ALONE IN THE DARK	24,90
HAND OF FATE	24,90
WHALES VOYAGE 2	39,90
10 GOLDEN GAMES	49,90
MYSTIC MIDWAY	39,90
MEGAPAK 5	99,90

PHILIPS CD-I 50% REDUZIERT	NEU
RESTPOSTEN RESTPOSTEN	
GAME GUN	59,90
J BOND COLLECTION	149,90
CHAOS CONTROL	49,90
MICRO MACHINES	49,90
ZELDAS ADVENTURE	49,90
LOST EDEN	49,90
FAMILY GAMES	29,90
FLASHBACK	29,90
BURN CYCLE	69,90
UEFA	39,90
NFL COLLECTION	39,90
WORLD CUP GOLF	39,90
STAR TREK	19,90
MR BEAN	19,90
ANIMAL INSTINCT	29,90
PINNOCHIO	19,90
ANGEKLAGT	29,90
DIRE STRAITS	29,90
BON JOVI	29,90
SADE	29,90
UND VIEL MEHR	

MEGA DRIVE	NEU
M D 2 KONSOLE	189,90
GARFIELD	79,90
DONALD IN MAUI	79,90
PAC ATTACK	69,90
TOY STORY	109,90
PGA 96	79,90
NBA LIVE 96	99,90
MADDEN 96	99,90
COMIX ZONE	89,90

GAME GEAR	NEU
LION KING	89,90
LEGEND OF ILLUSION	39,90
ECCO 2	29,90
SONIC TRIPLE	49,90
SUPER COLUMNS	39,90
DIE SCHLUMPFE	79,90
SPEEDY GONZALES	39,90
MICRO MACHINES 2	69,90
TAZMANIA 2	39,90

ATARI JAGUAR	NEU
FIGHT FOR LIFE	139,90
TROY AIKMAN	89,90
MISSILE COMMAND	129,90
NBA T E	129,90
PITFALL	129,90
FEVER PITCH	129,90
MYST CD	129,90
BATTLEMORPH CD	119,90
CHECKERED FLAG	69,90

GAMEBOY	NEU
WORMS	69,90
MEGAMAN 3	39,90
MEGAMAN 4	59,90
MEGAMAN 5	49,90
TETRIS BLAST	69,90
BOMBERMAN	64,90
MADDEN 96	49,90
ADAMS FAMILY	39,90
PINBALL MANIA	59,90

NEO GEO CD 16 Bit	NEU
AEROFIGHTERS 3	129,90
ART OF FIGHT 3 LIM ED	139,90
FATAL FURY 4	129,90
GOWCAIZER	129,90
CROSSED SWORDS 2	129,90
SENGOKU 2	119,90
MUTATION NATION	79,90
FATAL FURY 2	89,90
SOCCER BRAWL	79,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
RIDING HERO	119,90
KING OF MONSTERS 2	79,90
TOP HUNTER	119,90
GHOST PILOTS	119,90
	129,90
BURNING FIGHT	99,90
BLUES JOURNEY	109,90
MAGICIAN LORD	119,90
WIND JAMMERS	119,90
ALPHA MISSION 2	89,90
NAM 1975	89,90

3DO RESTPOSTEN	NEU
CREATURE SHOCK	99,90
MAZER	69,90
CAPT QUAZER	69,90
LAST BOUNTY	69,90
PERFECT GENERAL	69,90
BUST A MOVE	69,90
ALONE IN DARK 2	69,90
CYBERIA	69,90
SYNDICATE	59,90
FLYING NIGHTMARES	69,90
KINGDOM FAR REACHES	69,90
FOES OF ALI	69,90
FLASHBACK	69,90
KILLING TIME	69,90
PO ED	69,90
PATAANK	49,90
BLADE FORCE	69,90
HELL	69,90
3DO GOLDSTAR + SPIEL	369,90

ZUBEHÖR & SONSTIGES	NEU
PSX PAD	59,90
PSX MEMORY CARD	49,90
PSX MAUS	59,90
PSX ASCII PAD	69,90
PSX 4 PLAYER ADAPT.	69,90
SATURN PAD	49,90
SATURN ACTION REPL.	89,90
SATURN ADAPTOR	69,90
SATURN LENKRAD	139,90
SATURN MISSION STICK	149,90
MD NOMAD	399,90
SNES SUPER KEY	29,90
SNES ASCII PAD	39,90
SNES SPIELEBERATER	24,90
GAMEBOY FARBIG	99,90
PC GRAVIS PAD	24,90
PC BURGER MAUS	59,90
PC TEAM SPORT SET	139,90
220/110 UMWANDLER	39,90
NTSC/PAL UMWANDLER	129,90
D K PUPPEN AB	49,90
32X CD SLAM CITY	19,90
32X CD SUP WARRIOR	19,90

NACH ERSCHEINEN SIND DIE NEUERSTEN TITEL SOFORT BEI UNS ERHÄLTLICH

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr)

SONSTIGE INFORMATION

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versandpreise & Ladenpreise können variieren.

Im Falle von Überlagerungen bei gebrauchten Spielen, können wir leider nicht immer alles ankaufen. Wir behalten uns vor unabhängig von unserer Preisliste, ein Gesamtangebot zugeben.

BESTELLUNGEN

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr
Porto (Inland) 6,00DM Post-Nachnahme : 6,00DM
Porto (Ausland Vorkasse)) 15,00DM

VERSAND - BESTELLANNAHME OSNABRÜCK

VERSAND

0541-66016+66017

(FAX. : 0541 - 66015)

SPECIALISTS IN IMPORT & SECOND-HAND GAMES

Next Generation Konsolen

PlayStation – Ohne Spiel 399,90 DM

Sega Saturn – Ohne Spiel PREIS ABRUFEN !

NEO GEO – Ohne Spiel 399,90 DM

Panasonic / Goldstar – Mit 1 Spiel 369,90 DM – NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

WIR LIEFERN ALLE NEUEN KONSOLEN FREI-HAUS !

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

PLANET SATURN





Euer Zentaur im Nahkampf: Nach der Aktionswahl kalkuliert die Hardware den Treffer, eine Animation zeigt die Attacke.



Standbilder mit Lippenbewegung statt FMV-Sequenz: Der feindliche Truppenführer kauert zerknirscht am Boden.

Das Spielkonzept des japanischen Super-NES-Originals von "Feda" haben ehemalige Climax-Mitarbeiter bei "Shining Force" übernommen: Während die "Feda"-Kampfanimationen jeden Kontrahenten separat zeigen, wurden in den flotteren "Shining Force"-Gefechten beide Gegenspieler zusammen gezeigt. Während auf dem Super NES die störenden Ladepausen wegfallen, bringt das langsamere CD-Medium den Spielfluß arg ins Stocken.





Weder Animation noch Farbvielfalt der vogelperspektivischen Kämpfe wurden der 32Bit-Hardware angepaßt. Nur 16-Bit-Verfechter und Taktiker kommen grafisch auf ihre Kosten.

Feda Remake



Das Saturn-Strategiespiel von Yanoman basiert auf dem Super-NES-Titel "Feda: Emblem of Justice" und verwendet das Kampfsystem von **"Shining Force"**: Ihr zieht Eure Sprites in Folge ihrer Initiativ-Werte über das Schlachtfeld, wobei helle Bodenfliesen die Bewegungsweite markieren. Der jeweilige Geländeeffekt beeinflußt den Aktionsradius Eurer Figuren: Während der Zentaurenkämpfer ungestüm über die Steppe galoppiert, reduziert ein holpriger Gebirgspfad seinen Bewegungswert drastisch. Wer den fiesen Erzmagier auf der anderen Seite der Schlucht erwischen möchte, bombardiert den Fiesling mit Fernwaffen oder schickt gefiederte Freunde über das Hindernis. Seid Ihr einem Gegner auf die Pelle gerückt, wählt Ihr per Grafik-Icon Eure Wunsch-Aktion: Euer Kämpfer schüttet dem lädierten Kumpanen einen Heiltrank in den Schlund, fritiert die Monsterrotte mit einem Angriffsspruch oder greift zur Waffe. Der Saturn kalkuliert Eure Situation und blendet eine animierte Sequenz ein: Der Angreifer holt zum Schlag aus, eine Ladepause später huscht das Gegnersprite über den Bildschirm und gibt mit einer ruckligen Animation Aufschluß über Erfolg oder Mißerfolg Eurer Attacke.
Nach siegreicher Schlacht schiebt Ihr Eure Party über eine Landkarte zur nächsten Mission. Erschöpfte Kämpfer schlagen ein Zeltlager auf, wo Ihr die Spieleinstellungen verändert, Euren Spielstand speichert oder mit Euren Kollegen plaudert.
Spielerisch gleicht der Titel der 16-Bit-Vorlage, auch kosmetische Änderungen machen sich rar: Die Gefechtsoptik wurde 1:1 von der Super-NES-Version übernommen, sparsam animierte FMV-Animes und dürftige Kampfanimationen geben der Präsentation den Rest. Weder die Optik noch die nervösen Musikstücke rechtfertigen die schludrige Umsetzung des Titels: Wer nicht um den 16-Bit-Vorläufer weiß, kann sich nur schwer für die technisch unverschämte Konvertierung erwärmen. Fans klassischer "Shining Force"-Strategie kommen dennoch auf ihre Kosten: Auch wenn die trägen Kampfanimationen den Gefechtsablauf unnötig bremsen, bleibt der Titel erste 32-Bit-Wahl für Strategie-Nostalgiker. Ausgereifte Menüführung und fesselnde Nippon-Taktik sind suchtverdächtig. Nur schade, daß uns die Story entgeht: Sämtliche Texte sind in japanisch gehalten. Trotzdem ist der Titel dank eindeutiger Icon-Symbole problemlos spielbar. *rb*

Dynatex, Tel.: 0231/556140



Erschöpfte Kämpfer schlagen ein Nachtlager auf: Euer Wolfsgefährte speichert den Spielstand.



Stilbruch: Die gezeichnete Landkarte des Originals wurde gegen eine 3D-Map mit Geländetexturen ausgetauscht.







16 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	YANOMAN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	72 %

Vollwertige Umsetzung des 16-Bit-Originals: Ausgeklügelte "Shining Force"-Strategie für Fans, technisch unter aller Kritik.

PLANET SATURN


Um die Bosse im Auge zu behalten, nutzt Ihr die Panorama-Sicht (links). Im Levelverlauf (Mitte) wählt Ihr am besten einen Zwischenmaßstab. Der Vollbild-Modus (rechts) ist für Endgegner geeignet, erweist sich aber als unübersichtlich.

Darius 2



Der "Darius 2"-Automat sorgte in den Spielhallen durch seine drei Bildschirme für Aufsehen. Eine Mega Drive-Version (Japan, 1990) wiederum wurde in japanischen Magazinen mit Hinweis auf die (damals) immense Speichermenge von acht Mbit beworben.

Taito meint's gut mit Saturn-Besitzern: Nach dem erfreulichen "Darius Gaiden" (Test in MAN!AC 2/96) kommt jetzt der Vorgänger "Darius 2" (auch als "Sagaia" bekannt) in einer pixelgenauen Umsetzung zu neuen Ehren. Wie im "Darius"-Universum üblich, bedrohen Amphibien- und Fischwesen die Menschheit. Ihr bestimmt an jedem Levelende Euren weiteren Weg, so daß Ihr von den 28 Levels jeweils nur sieben zu Gesicht bekommt. Die kümmerliche Anfangsbewaffnung baut Ihr mit Laser- und Bombenextras schrittweise auf. Gemein: Verliert Ihr ein Schiff, werdet Ihr zur Strafe wieder auf's Ausgangsniveau zurückgestuft. Im oft chaotischen Zwei-Spieler-Modus stibitzt Ihr Euch gegenseitig die Power-Ups, um in der Highscoreliste geführt zu werden.
Sinnvoll und innovativ ist die Lösung des Drei-Bildschirm-Problems: Braucht Ihr Übersicht, um Formationen zu analysieren, zoomt Ihr mit dem R-Taster "aus dem Bild" heraus und erhaltet so ein Letterbox-Format, das dank der Winz-Grafik aber nur auf größeren Bildschirmen spielbar bleibt. Für knifflige Geschicklichkeitsflüge hingegen geht Ihr, ebenfalls absolut fließend, in den Vollbild-Modus. Entfernte Gegner und davonschwebende Extras könnt Ihr darin allerdings nicht mehr erkennen. Das Zoom-Gimmick erhöht die Anforderungen an den "Darius 2"-Piloten noch weiter. Leider darben im heißen Lasergefecht Eure Ohren: Die ungewöhnliche Automatenmusik hätte neue Audio-Tracks gut gebrauchen können.
"Darius 2" mag einige Jahre auf dem Buckel haben, in Sachen Spielbarkeit und Konzeption bleibt es ein guter und motivierender, wenn auch viel zu schwieriger Baller-Klassiker. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140


Volltreffer der planetaren Sonden: Im Feuerball verglüht einer Eurer "Star Hawk"-Abfangjäger.


"Zone Select" im Interlace-Modus: Wählt Eure Route zum Jupiter.


In der "Darius 2"-Fabrik mogelt Ihr Euch zwischen schwebenden Plattformen hindurch.

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	TAITO
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	68 %

Motivierender Automatenklassiker in pixelgenauer Umsetzung: Technisch etwas gealtert, spielerisch nur für Vollprofis.


Als Arachnoid in der Falle: Manche Gegner lähmen Euch, um ein verheerendes Special anzubringen.

Hyper Reverthion



Warum 3D-Prügelspiele nicht um eine Baller-Komponente erweitern? Als "Hyper Reverthion" verkauft Technosoft eine Mischung aus Wrestling und Shoot'em-Up in zoomender 3D-Arena. Als Kontrahenten müssen Spinnen, Krabben, Tauben oder Wespen herhalten, die neben Schieß-, Schlag- und Rollmanövern auch witzlose Special-Moves beherrschen. Im Eifer des Gefechts, das sich schnell als stupides Herumrollen und hektisches Ballern entpuppt, solltet Ihr die "Ring Out"-Gefahr nicht unterschätzen.
Die gähnend langweiligen Kämpfe finden in der grafisch ärmlichsten Umgebung statt, die Euer 32-Bitter je darstellen mußte. Im Zwei-Spieler-Modus müßt Ihr Euch darüber hinaus mit Fuzzel-Bildausschnitt und ewigem Nachladen quälen. Ein Jammer, wie tief das einstige 16-Bit-Nobelhaus Technosoft gesunken ist. *cb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	TECHNOSOFT
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	21 %

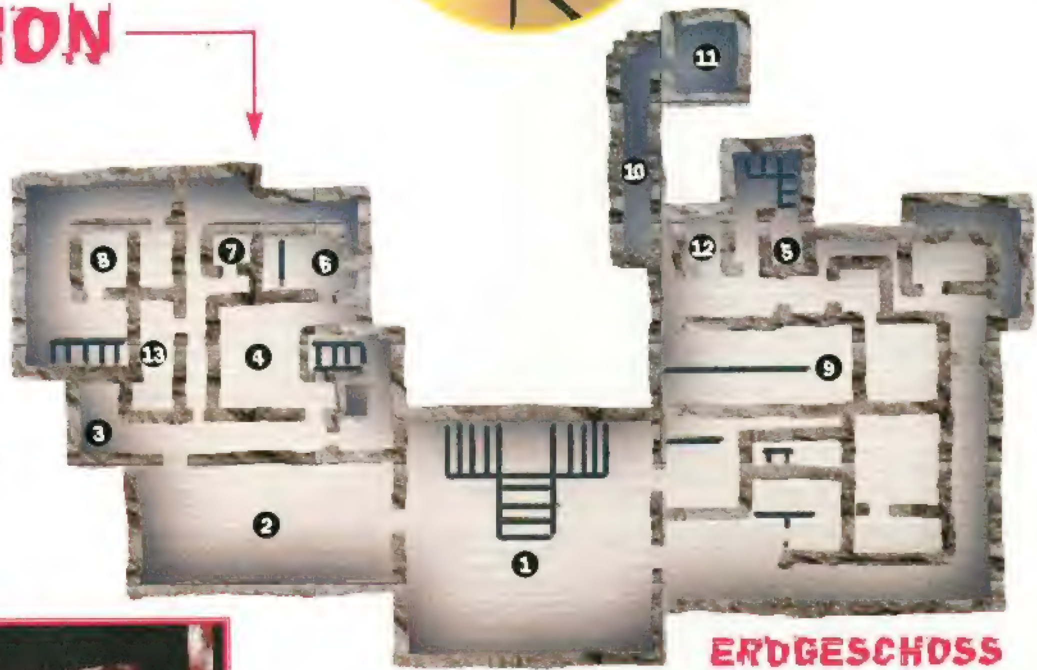
Blankes Entsetzen: Kruder, völlig unausgegorener Mix aus 3D-Prügler und Shooter, in jeder Hinsicht im Experimentierstadium.





PLAYERS GUIDE

MANSION



Anläßlich der PAL-Veröffentlichung von "Resident Evil" haben wir für Euch die wichtigsten Gebäude skizziert und den Lösungsweg ausgetüftelt: Zunächst nehmt Ihr im "Mansion"-Raum **2** das Wappen vom Kamin. Anschließend geht Ihr nach **3**, erledigt den Zombie und geht über **2** zur Eingangshalle. Bei **4** rückt man den Schrank zur Seite, holt die Partitur aus dem Regal und spielt sie am Klavier nach: Anschließend öffnet sich ein Geheimraum, wo Ihr das Wappen aus **2** gegen das „Gold Emblem" austauscht, danach steckt man den Schlüssel ein. In Raum **5** findet man einen Beutel mit Gift, in **2** stoßt Ihr die Statue von der Galerie. In den Trümmern findet Ihr den blauen Diamanten. Anschließend füllt Ihr in Raum **6** den Giftstoff in die Pumpe: Wenn die Pflanze eingegangen ist, könnt Ihr den Schlüssel mit der Gravur einer Rüstung holen. Geht nach **7**, setzt den blauen Diamanten in den Löwenkopf ein und steckt anschließend das „Windcrest" ein. Dann geht man ins erste Stockwerk und sucht Raum **1** auf: Man rückt die Statuen über die Bodengitter, drückt den roten Knopf und holt das „Suncrest" aus dem Schrank. In Raum **2** findet Ihr den verwundeten Richard, der Euch um ein Serum bittet, das man im Erdgeschoß in Raum **8** aufstöbert. Im Mansion-Obergeschoß, Raum **3** attackiert Euch die Riesenschlange, die Ihr umgeht oder mit ein paar Schüssen in ihr Loch zurücktreibt: Dort hockt das Biest auf dem „Mooncrest". Nach einem Abstecher in **9** (Erdgeschoß) drückt Ihr die Knöpfe in der Gemälde-Galerie in folgender Reihenfolge: „New born Baby", „Infant", „Lively Boy", „Young Man", „Tired middle aged man" & „Bold looking old man". Dann drückt Ihr den Knopf unter der Toten-Szenerie und werdet mit dem "Starcrest" belohnt. Bei **10** setzt Ihr alle „Crests" ein, in **11** rückt man die Leiter ans Regal und findet eine Kurbel. Sucht auf dem Courtyard Position **1** auf und laßt mit der Kurbel das Wasser abfließen.


Gefräßig: Die Riesenschlange im "Mansion"-Erdgeschoß hat Euren Kollegen Richard auf dem Gewissen.


Kaum hat sich die Monsterpflanze Eure Heldin geschnappt, stürmt Barry herein und zückt den Flammenwerfer.

GUARD HOUSE

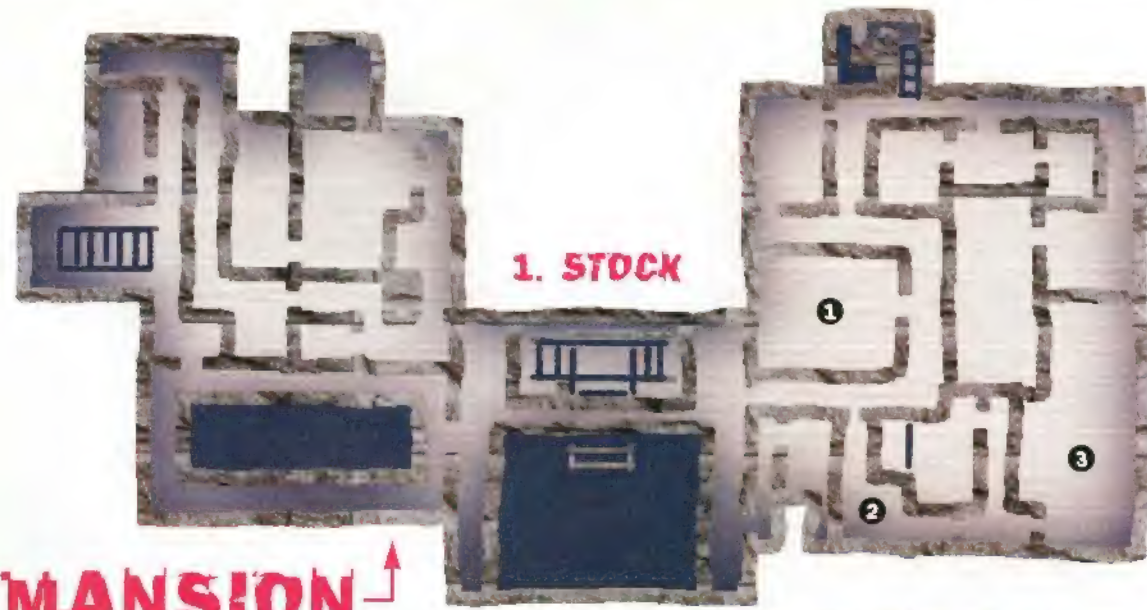


Holt bei **1** das rote Buch. In Raum **2** laßt Ihr das Badewasser ablaufen und fischt den Schlüssel aus der Wanne. In **3** findet man unter dem Wespennest einen weiteren Schlüssel, dann klettert man bei **4** die Leiter herunter und schiebt im Keller die Holzkisten ins Bassin. Dann legt Ihr im Kontrollraum einen Schalter um und drückt den roten Knopf, im Nebenraum liegt der Schlüssel 003. Wieder oben, studiert Ihr in **5** das weiße Buch und tauscht den Band gegen Euren roten aus. Um die Tür zu **6** zu öffnen, bedient man in der Folge 3, 4, 5 das Keypad, im Raum dahinter mischt Ihr die Zutaten: Wasser (1) und 2 ergeben 3. Fügt Ihr eine Flasche mit 4 hinzu, dann erhaltet Ihr 7. Füllt eine Flasche mit 2, eine Phiole mit 4 und vermischt beide zu 6. Aus 6 und 7 erhält man 13. Mischt aus einer Flasche mit 1 und einer mit 2 die Komponente 3 zusammen, aus 13 und 3 erhaltet Ihr das „V-Jolt". Im Keller schüttet Ihr die Mixtur auf die Wurzeln von Plant-42 und sackt den Helmschlüssel ein.




RESIDENT EVIL


MAN!AC
CAPCOM



MANSION

Schaltet in **12** das Licht ein, um in einem Buch die Adlermedaille zu entdecken. Im ersten Stock, Raum **4**, lockt Ihr die Schlange ans Klavier und kraxelt über das Reptilienschlupfloch in den Keller. Nachdem Barry das erste Seil fallen läßt, wartet Ihr auf seine Rückkehr: Er wirft Euch ein neues Seil zu. Durch den Keller gelangt Ihr nach **13** (Erdgeschoß), wo Ihr die Batterie findet. Auf dem Courtyard montiert Ihr bei **2** die Batterie im Schaltkasten des 2. Aufzugs, dann fahrt Ihr auf der Plattform nach oben, um mit der Kurbel das Wasser wieder einzulassen. Dann marschiert Ihr nach **2** zurück und klettert über die Leiter in die "Underfalls Area".

COURTYARD





UNDERFALLS AREA



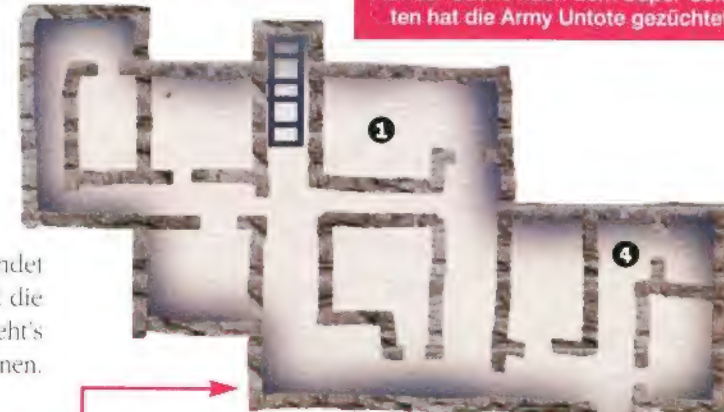
Was wohl unter dem Wasserfall lauern mag? Jill wagt sich in die Underfalls Area.

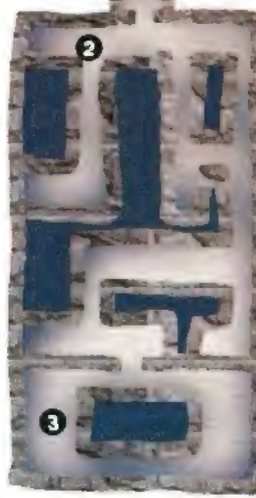
Nach einem Gespräch mit Enrico findet Ihr eine Kurbel mit Hexagonal-Muster, die im westlichen Höhlenbereich vor einer Grube zum Einsatz kommt: Wenn die Grube verschlossen ist, findet Ihr hinter der nächsten Tür einen Felsbrocken. Wenn Ihr den Felsen ins Rollen bringt, schlägt er eine Bresche in die Grottenwand. Hinter dem Loch kämpft Ihr gegen eine Riesenspinne, anschließend dreht Ihr die Hex-Kurbel dreimal. Die Statue schiebt Ihr mit einem Kurbelmechanismus über die Bodenplatte. Hinter der Metallklappe findet Ihr das „Doom Book" und die „Wolf Medal". Danach geht's zurück zum Brunnen.



Genforschung? Nein danke! Auf der Suche nach dem Super-Soldaten hat die Army Untote gezüchtet.

LABORATORY







Ohne Raketenwerfer habt Ihr gegen den Tyrant kaum eine Chance.

Ihr loggt Euch bei **1** mit „John" ins Computersystem ein, das Paßwort ist „ADA". Dann wählt Ihr B2 (Paßwort „Mole") und B3 an. Ein Stockwerk höher besorgt Ihr im Konferenz-Raum den Schlüssel. In **2** aktiviert Ihr das „Power Panel" und schaltet in **3** die Stromzufuhr für den Aufzug ein. Ihr nehmt bei **4** den Aufzug und fahrt ins Tyrant-Labor. Habt Ihr das Monster besiegt und die Batterie in den Aufzug eingesetzt, flüchtet Ihr zum Landeplatz und verschießt eine Signalrakete. Bevor der Helikopter ankommt, kracht der Tyrant durchs Pflaster: Jill beschäftigt die Kreatur, bis Euch die Hubschrauber-Besatzung den Raketenwerfer zuwirft und Ihr den Gnadenschuß abfeuert. *rb/tb*



NINTENDO 64

GRUNDGERÄT JP RGB-60Hz



MARIO 64 NINTENDO 64



PILOTWINGS 64 NINTENDO 64

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Ridge Racer II

DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virt. Fighter II
+ Sega Rally

DM 34.- monatlich bei 24 Monaten

▶ ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind-

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET

Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

http://www.arjay-games.de

PLAYSTATION

Grundgerät dt	399.00
Umbau für Import-CD´s	129.90
Der Umbausatz dt	89.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	84.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Adidas Power Soccer dt	94.90
Alien Trilogy pal	99.90
Beyond the Beyond dt	89.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Darkstalkers dt	89.90
Defcon 5 dt	*59.90

SATURN

Grundgerät dt	429.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Infrarot-Pads (Fire)	89.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
Earthworm Jim II dt	89.90
F1 - Challenge dt	109.90
Eurosoccer 96 dt	99.90
FIFA-Soccer 96 dt	99.90
Golden Axe - the Duel dt	99.90

NINTENDO 64

Grundgerät jp RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel, Netzteil &

Mario 64 jp	1499.00
Pilotwings jp	229.00

Erfragen Sie den Tagespreis.

SUPER NES

DK Country II dt	*99.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

NEO GEO CD

Pulstar	*49.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES 0221·12 1067



RESIDENT EVIL PLAYSTATION

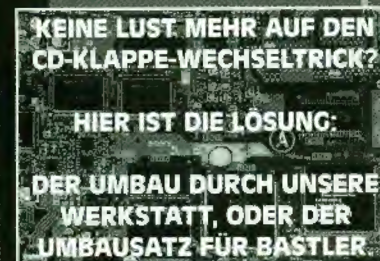
KEINE LUST MEHR AUF DEN CD-KLAPPE-WECHSELTRICK?

HIER IST DIE LÖSUNG:

DER UMBAU DURCH UNSERE WERKSTATT, ODER DER UMBAUSATZ FÜR BASTLER.

PLAYSTATION

DER UMBAU & DER UMBAUSATZ



TRACK & FIELD PLAYSTATION

PLAYSTATION

Die Hard Trilogy us	119.90
Earthworm Jim II dt	89.90
Krazy Ivan dt	*69.90
Lemmings 3D dt	*69.90
Lone Soldier dt	*59.90
Mickey´s Adventure dt	*59.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol. I dt	99.90
Need for Speed dt	89.90
NFL Game Day dt	89.90
NFL Quaterback Club dt	89.90
NHL Face Off dt	89.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Power Play Hockey dt	84.90
Primal Rage dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Resident Evil pal	89.90
Return Fire dt	99.90
Ridge Racer Revolution dt	99.90
Road Rash dt	89.90
Shellshock dt	89.90
Silverload dt	89.90
Skeleton Warriors dt	84.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Tekken II jp	149.90
Tilt! dt	84.90
Top Gun us	119.90
Toshinden II dt	89.90
Total NBA dt	99.90
Track & Field dt	99.90
Warhammer dt	89.90
Williams Arcade dt	69.90

SATURN

Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
Night Warriors dt	109.90
NFL Quaterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Olympic Games dt	84.90
Olympic Soccer dt	84.90
Panzer Dragoon Zwei dt	109.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Alpha dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Tilt! dt	89.90
Toshinden Remix dt	109.90
Ultimate Drei dt	89.90
Valora Valley Golf dt	89.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Virtual Golf dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
WipEout dt	*69.90
Worms dt	99.90
WWF Arcade Game dt	99.90
X-Men dt	89.90

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76
http://www.arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP N RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

PLANET SATURN



Das beste Spiel im "Irem Arcade"-Pack: "Kung Fu Master" ist einer der Urväter des Beat'em-Up-Scrollers.

Irem Arcade



Die Firma, die 1979 mit "IPM Invader" debütierte, war in den 80er-Jahren ein Garant für gebobenen Automatenspaß. Mit dem Horizontal-Scroller "R-Type" gelang den Japanern 1987 der Vorstoß in den Platinen-Olymp. Danach erschienen noch eine Handvoll "R-Type"-Sequels und ähnliche Action-Automaten (z.B. "In the Hunt"), sowie diverse Super-Nintendo-Module, bevor Irem 1994 für immer die Tore schloß.

Als die Automatenbranche Anfang der 90er Jahre eine wirtschaftliche Talfahrt absolvierte, blieb mit **Irem** einer der renommiertesten Arcade-Hersteller auf der Strecke. Der japanische Software-Hersteller I´max hat im Nachlaß gewühlt und drei Irem-Automaten der frühen 80er-Jahre zu Tage gefördert: Der Football-Scroller "10 Yard Fight" war in Japan und den USA erfolgreich, den Beat´em Up-Urahn "Kung Fu Master" (im Original: "Spartan X") kennen auch europäische Spieler. Nicht zuletzt die Umsetzungen für das Atari VCS und den C 64 machten den Horizontal-Scroller zu einem der beliebtesten Prügelspiele der ersten Generation. Das Autorennen "Zippy Race" komplettiert die Mini-Sammlung "Irem Arcade Classics", die im Gegensatz zu den Namco-Compilations ohne historisches Hintergrundmaterial auskommt.

Alle drei Spiele sind 1:1-Umsetzungen der Automatenvorbilder. "Zippy Race" kann sogar hochkant auf einem entsprechenden Monitor oder gekippten Fernseher gespielt werden. Wenn Euch das klassische Automatengepiepse und -gedüdel auf die Nerven geht, wählt Ihr eine neuarragierte Version der Hintergrundmusik. Besonders aufreizend sind die modernisierten Melodien aber nicht. Generell macht die "Irem Arcade Classics"-CD einen lieblosen Eindruck. Nur drei Spiele sind im Vergleich zu den Compilations von Namco und Williams wenig, außerdem hat keiner der Titel den Langzeit-Reiz eines "Ms. Pac-Man" oder "Galaga". Lediglich "Kung Fu Master" verteidigt seinen Klassiker-Status mit trockenen Handkanten-Schlägen und Fußtritten, die anderen beiden Spiele wirken – trotz des Perspektivenwechsels von "Zippy Race", trotz der witzigen "10-Yard"-Spielmechanik – eher rührend als fesselnd.

Sammlern und Platinen-Historikern können wird die "Irem Arcade"-Sammlung bedenkenlos empfehlen. Spieler mit 32-Bit-Anspruch würdigen die CD jedoch keines Blickes. *wi*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231 556140


Ulkige Football-"Simulation" mit knarziger Sprachausgabe: "10 Yard Fight" war in Japan und den USA ein Hit.

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	I´MAX
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	38%

ab 12 Jahren

Autorennen, American Football und Beat'em- Up: Schnörkellose Umsetzungen von drei frühen Irem-Automaten. Für Fans.



TransAm-Motorrad-Rennen mit Perspektivenwechsel: "Zippy Race". (Bild: Von-Oben-Level im Hochkant-Modus).


Wie bei "Layer Section" gibt's den "Full-Screen" nur im Arcade-Modus.

Don Pachi



Der relativ unbekannte Vertikalscroller "Don Pachi" ist gerade erst in der Spielhalle aufgetaucht, doch jetzt schon auf dem Saturn erhältlich: Ihr wählt eins von drei individuell bewaffneten Fluggeräten und stürzt Euch in ein Meer der Explosionen und Trümmer. In fünf Abschnitten bekämpft Ihr Boden- und Lufteinheiten aller Art, um am Levelende hartnäckige Bosse zu vernichten. Die Benutzung des zweiten Waffensystems bremst Euer Schiff, für viele gleichzeitige Treffer scheffelt Ihr Extrapunkte – das war's schon mit den Innovationen. Eine ansprechende Umsetzung, technisch zahm, aber für Liebhaber praller Action bestens geeignet. *cb*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231 556140

DonPachi

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	ATLUS
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	67%

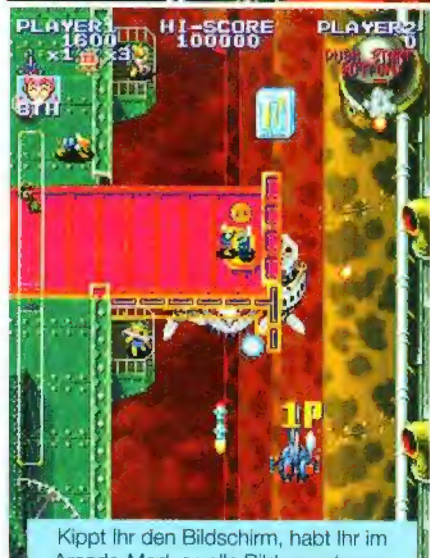
ab 12 Jahren

Action, Stimmung, Explosionen: Gelungener Vertikalscroller aus der Spielhalle, der Fans rundherum zufriedenstellt.

PLANET SATURN



Das Feuermonster beschwört Ihr, um den Mega-Bomber auszuschalten.



Kippt Ihr den Bildschirm, habt Ihr im Arcade-Modus volle Bildausnutzung. Rechts oben der Saturn-Modus.

Capcom realisierte mit dem "L.E.D. Storm" Automaten Mitte der achziger Jahre eine gelungene Kombination aus vertikal scrollendem Rennspiel mit Schieß- und Verwandlungs-Elementen. Spielablauf und Konzept betonten den Rennablauf stärker als das Ballern – "Kingdom-Grandprix" hätte sich besser am Oldie orientieren sollen. Der in Deutschland selten anzutreffende Automat wurde für C-64, Amiga und ST umgesetzt.

Kingdom-Grandprix



Trotz des ungewöhnlichen Namens scheint es sich bei "Kingdom-Grandprix" um ein Zwei-Spieler-Vertikalgeballer im Stil von "Raiden" zu handeln. Ihr aktiviert eines von acht Fantasy-Wesen, die mit individuellen Flugvehikeln und witzigen Smart-Bombs den überlaufenen Luftraum leerfegen. Am Levelende wählt Ihr wie bei "Darius" die nächste Welt. Bei näherem Hinsehen fällt Euch nun auch die titelgebende Innovation auf: Hier wird tatsächlich ein Rennen geflogen! Der Simpel-Tacho links unten zeigt Eure Geschwindigkeit, die Ihr am oberen Bildschirmrand maximiert. Sobald Ihr Euch am unteren Ende aufhaltet, nimmt die Geschwindigkeit rapide ab. Im Ziel erhaltet Ihr für gute Plazierungen Punkte-Boni.

Die verquaste Idee entpuppt sich als schwer verdaulicher Genre-Mix. Beim Versuch zu beschleunigen, kracht Ihr permanent in Gegner und Hindernisse. Ignoriert Ihr den aufgesetzt wirkenden Grandprix, bleibt ein annehmbares Standard-Ballerspiel mit nervendem "Hurry Up!"-Sample. *cb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

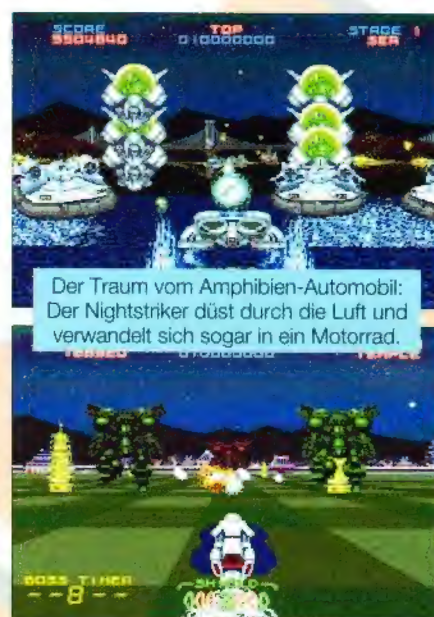


Mangelnde Konzeption: Haltet Ihr die Geschwindigkeit, verliert Ihr bei den Endkämpfen Schiff um Schiff.

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	BAGA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	51%

ab 6 Jahren

Standard-Vertikalscroller. Durch konzeptlose Rennspielelemente und harschen Schwierigkeitsgrad wenig spaßig.



Der Traum vom Amphibien-Automobil: Der Nightstriker düst durch die Luft und verwandelt sich sogar in ein Motorrad.

Nightstriker S



Ving kauft die Lizenz für Taitos Mega-CD-Debakel "Nightstriker" und strickt eine halbherzige Saturn-Umsetzung: Ihr manövriert das detailarme "Nightstriker"-Automobil durch 3D-Welten in "Space Harrier"-Tradition, wie im Klassiker wurde eine scrollende 3D-Ebene mit Sprites verziert. Euer Wundervehikel fegt über graue Landstraßen, jagt durch eine rucklige Großstadt und eintönigen Forst. Kontrahenten wie Roboterköpfe und Battle-Mechs sind wahllos verstreut und werden schludrig in den Vordergrund gezoomt.

Spieldesign und Levelaufbau kommen satte zehn Jahre zu spät, zeitbewußten Actionspielern ringt das fantasielose Gebolze nur ein müdes Lächeln ab. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	VING
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	36%

ab 6 Jahren

Belangloses "Space Harrier"-Geballere, technisch hoffnungslos veraltet und spielerisch voller Designmängel.

Entwickler: Tamsoft, J

Battle Arena Toshinden 2


In Deckung: Um einem gegnerischen Angriff auszuweichen, rollt Ihr nach vorn oder hinten weg.




Erstklassige Grafikeffekte erwarten Euch in Sofias Disco. Im Takt der bunten Lichteffekte ändert sich auch der Schattenwurf.























Noch bevor Sony in Deutschland Namcos "Tekken 2" veröffentlicht, wird die Prügelgemeinde mit dem "Toshinden"-Nachfolger beglückt, der seit Anfang des Jahres in Japan erhältlich ist. Zu den acht Spielfiguren des Vorgängers gesellen sich zwei unbekannte Figuren sowie Ex-Endgegner Gaia (allerdings ohne seine dicke Rüstung). Neben Allround-Schwertschwinger Eiji tritt der englische Kopfgeldjäger Kayin in den Ring, die russische Agentin Sofia, Zirkus-Artistin Ellis und die Amerikanerin Tracy stellen den weiblichen Teil der Prügel-Sippe. Wer auf baumstarke Holzfäller steht, wählt Run-Go, einen engen Gaia-Gefolgsmann, den chinesischen Magier Fo oder Mondo, Meister einer japanischen Kriegerkaste. Last but not least erscheinen ein französischer Nobelmann namens Duke B. Rambert und der völlig verrückte Chaos im Auswahlbildschirm. Das Ziel des Spiels ist altbekannt: Zertrümmert solange die Knochen Eurer Gegner, bis Euch Master und Uranus zum ultimativen Schlagabtausch herausfordern. Wer fleißig das Steuerkreuz rührt, kommt schneller ans Ziel: Mit "Street Fighter 2"-ähnlichen Kombinationen feuert Ihr Flammenbälle und andere Specials ab, die Euren Kontrahenten mächtig beeindrucken – soweit er nicht in die dritte Dimension flüchtet. Ein bemerkenswertes Feature von "Toshinden 2" ist nämlich, per Joypadkommando um den Gegner herumzurollen, um einem Schwerthieb auszuweichen oder selbst eine Attacke von der Seite einzuleiten. Besonders effektiv sind Eure Angriffe und Specials, wenn die "Overdrive"-Energie voll aufgeladen ist.

Genau wie beim Vorgänger könnt Ihr jeweils zwei Specials auch über die seitlichen L- und R-Tasten auslösen – eine nette Option für Anfänger. *ak*



LICHT & SCHATTEN • Die Lager sind geteilt: Eine Fraktion schwört auf den Kombo-Overkill von "Tekken", die anderen stehen auf gigantische Lichteffekte und das kompromißlose Schwertgemetzel bei "Toshinden". Mit "Toshinden 2" beginnt die zweite Runde im Kampf der Beat'em-Up-Giganten. Die Veränderungen im Vergleich zum Vorgänger halten sich aber in Grenzen: Drei neue Spielfiguren, detailliertere Texturen und weniger Grafik-Bugs. Im Gegenzug sehen die Hintergründe nicht mehr so liebevoll aus wie beim Vorgänger. Grafik-Freaks kommen trotzdem auf ihre Kosten: Je nachdem, wie ein "Toshinden"-Kämpfer zur Lichtquelle steht, bewegt sich der Schatten auf Euren Muskeln und auf dem Boden. Spielerisch bietet auch "Toshinden 2" erstklassige, Special-Move-lastige Duelle, die im Gegensatz zu "Tekken" in einer echten 360°-Arena stattfinden.


Groß gegen klein: Die zierliche Türkin Ellis nimmt es mit dem bärenstarken Run-Go auf.


Während des Kampfes könnt Ihr zwischen vier Kameraperspektiven umschalten. Hier die Sky-Variante.



ab 16 Jahren

HERSTELLER	TAKARA
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	84 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	84 %

Grafisch verbesserte, aber spielerisch weitgehend identische Fortsetzung zum eindrucksvollen 3D-Beat'em-Up.

Andere Versionen
Den Vorgänger "Battle Arena Toshinden" haben wir in MAN!AC 11/95 mit 84% bewertet.
Den Test der Saturn-Fassung "Toshinden Remix" findet Ihr in dieser Ausgabe

Entwickler: Krisalis, England • **Produzent:** Gary Bracey (Telstar) • **Programmierung:** Pete Harrap, Mark Incley, Richard Teather, Karen Crowhurst • **Grafik:** Dave College, Mark Potente • **Sound:** John Avery

Starfighter 3000



In der Zukunft gibt es keine Unschuldigen. So rechtfertigt die Hintergrundstory die Vernichtungsmissionen der "Starfighter 3000"-Staffel, die im Auftrag des Fednet-Konzerns die Welt einen sollen. Ihr steuert den mit Edelstein-Generator betriebenen Flieger durch 60 Missionen auf verschiedenen Planeten und im Weltraum. Dabei greift Ihr, streng das Briefing befolgend, Radarstellungen, Transportkonvois und Jäger an. Ihr gliedert versprengte Flugzeuge in Eure Formation ein, jagt abgeworfenen Power-Ups nach und orientiert Euch auf einer zoombaren Karte. Nebenbei müßt Ihr Euer Mutterschiff verteidigen. Die brachiale Arbeit erleichtern Euch moderne Waffen: Mit Multi-Missiles und Air-to-Ground-Raketen explodieren auch Hochhäuser, der Laser brutzelt Euch sogar eine Flugschneise durchs Bergmassiv. *cb*

ab 12 Jahren	
HERSTELLER	TELSTAR
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	52 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	61 %

Abwechslungsreiches Action-Gebolze, das im Gegensatz zur 3DO-Fassung an unübersichtlicher, langsamer Grafik leidet.

Die Antriebsaggregate des "Starfighter 3000" verarbeiten Edelsteine. Je nach Reihenfolge, in der die Energiespender aufgelesen werden, reagiert der hypermoderne Generator mit Boni wie Schilde oder Raketen. Die Kombinationen müßt Ihr Euch merken.



Mit aktiviertem Afterburner düst Ihr feindlichen Jägern entgegen: Die Grafik vermittelt leider kein Fluggefühl.

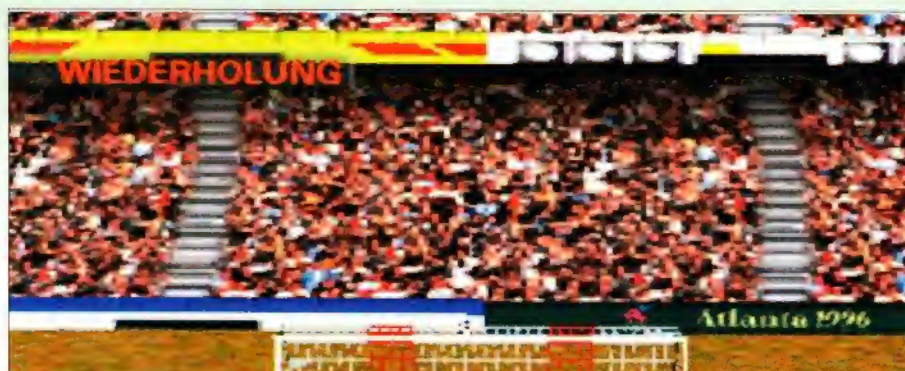


SLOWFIGHTER • Das 3DO-Original war besser: Die recht langsame Playstation-Grafik ist auf das nahe Umfeld des Fliegers begrenzt, außerhalb herrscht ewige Nacht. In vielfältigen Missionen laßt Ihr's krachen: Pulverisiert Städte, jagt LKWs und ortet Nachschub. Über fehlendes Geschwindigkeitsgefühl und schwammige Steuerung müßt Ihr allerdings hinwegsehen. Die Edelstein-Power-Ups als Denk- und Kombinationsspiel sind im Laserhagel fehl am Platz. Insgesamt leider eine Umsetzungs-Enttäuschung: 3DO-Titel kann man technisch wirklich besser adaptieren

Andere Versionen
Das 3DO-Original "Star Fighter" wurde in MAN!AC 2/96 mit 70% Spielspaß bewertet

Entwickler: Silicon Dreams, England

Olympic Soccer





Grafisch läßt das Spiel zu wünschen übrig: Die Zoom-Einstellungen sollte man zugunsten der Fernsicht meiden.



Bei "Olympic Soccer" spielt sich ein Großteil des Matches im Strafraum ab. Das Mittelfeld wird meist schnell überbrückt.



In der Wiederholung könnt Ihr die einzelnen Szenen aus jeder Menge verschiedener Blickwinkel betrachten

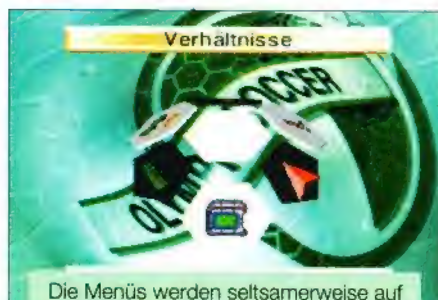
Die Lizenz der Olympischen Sommerspiele von Atlanta hat U.S. Gold eine Menge Geld gekostet. Ein Spiel alleine kann diese Investition kaum einspielen. Also ist „Olympic Soccer" nur ein Teil der „Olympic Collection", zu der momentan auch „Olympic Games" gehört, das wir in dieser Ausgabe testen. Außerdem bezog sich das 16-Bit-Jump'n'Run „Izzy's Olympic Quest" auf das Atlanta-Großereignis.



Kaum ist die Europameisterschaft in England vorbei, steht die Olympiade vor der Tür. Mal abgesehen davon, daß Sportfans kaum noch von der Glotze wegkommen, sind auch die Fußballer doppelt gefordert. U.S. Gold stellt mit „Olympic Soccer" den offiziellen Bildschirm-Kick zu Atlanta '96 vor. Dabei haben sich die Entwickler nicht nur auf die Simulation des olympischen Fußballturniers beschränkt. Als Alternativen stehen eine Liga mit 2 bis 16 Nationalmannschaften, das typische Freundschaftsmatch sowie ein Arcade-Modus mit 32 Teams zur Verfügung.
Wie es sich für ein zeitgemäßes Polygon-Kunstwerk gehört, sind die Blickwinkel recht variabel. Allerdings kommen die relativ nahen Zoom-Perspektiven aus optischen Gesichtspunkten und wegen mangelnder Übersicht kaum in Frage.
Weiterhin darf man aus fünf verschiedenen Stadien wählen, Wetterbedingungen justieren, Musikeffekte und Online-Reporter (Johannes B. Kerner von „Ran") aktivieren, die Art der Verlängerung einstellen und die personelle und taktische Aufstellung der einzelnen Teams durcheinanderwürfeln.
Bei der Steuerung hat sich U.S. Gold einiges einfallen lassen: Ihr könnt mit unterschiedlicher Power schießen, verschiedene Paß-Varianten diktieren (u.a. mit Doppelpaß und Hackentrick) Volleys und Fallrückzieher bewerkstelligen, Bananenflanken schlagen, den Ball schlenzen, sprinten und ein Tackling anbringen. Dabei pfeift der Schiedsrichter natürlich nach den aktuellen FIFA-Regeln, der Torwart wird vom Computer gesteuert (außer bei Elfmetern und bei einem Rückpaß, nach dem er kurzzeitig zum Feldspieler mutiert). Leider dürfen maximal zwei menschliche Spieler mitmachen – in derselben oder zwei verschiedenen Mannschaften. *mg*

DABEI SEIN IST ALLES • Irgendwie merkt man "Olympic Soccer" schon an, daß es von den Entwicklern des 16-Bit-Werkes "Fever Pitch Soccer" stammt. Die Priorität liegt bei flotten Spielzügen, tollen Strafraumszenen und spektakulären Torwart-Paraden. Dafür mußte die Optik leiden: Die Polygon-Kicker sehen aus der Nähe recht lieblos aus. Dieses Technik-Menko wirkt sich aber im normalen Spielbetrieb kaum aus – dafür ist auf dem Feld einfach zuviel los. Lobenswert ist auch die Bandbreite der Spielmodi, die weit über die Simulation des olympischen Fußball-Turniers hinausgehen. Jedoch muß "Olympic Soccer" für den knarzigen und ziemlich verrauschten Online-Kommentar von Johannes B. Kerner Schelte einstecken. Alles in allem ist "Olympic Soccer" ein durchdachtes Fun-Fußball mit intelligenter Steuerung, mäßiger Optik und Olympia-Bonus.





Die Menüs werden seltsamerweise auf zwei verschiedene Arten präsentiert: Einmal in der Fußball-Form...



...und zum anderen in der wesentlich angenehmer zu bedienenden Balken-Fassung.

ARCADE | OLYMPIADE | TESTSPIEL | LIGA | LADEN | DEMO

Atlanta 1996

ab 6 Jahren

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	CENTREGOLD

GRAFIK	58 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	69 %

Flottes Action-Fußball mit durchschnittlicher Optik und verschiedenen Spielmodi. Als Online-Reporter geht Kerner "ran".

Andere Versionen
Eine Saturn-Umsetzung ist in Arbeit.

Entwickler: Sculptured Software, USA

WWF Wrestlemania



Nachdem die acht Wrestling-Tiere die Playstation stürmten, treten sie nun zum Saturn-Match an: Combos, Special- und Finishing-Moves haben sich nicht geändert, wohl aber Geschwindigkeit und Übersicht. Auf dem Saturn fallen Bam Bam Bigelow, Yokozuna und Co. flotter über Euch her, Zeit für überlegte Moves bleibt kaum. Das Scrolling ist dabei oft zu träge: Wer zu flott sprintet, dem knallt plötzlich ein unvorhersehbarer Dropkick in die Wrestler-Visage. Im Vergleich zur Playstation-Version wirken die Saturn-Schläger etwas pixliger, verhalten sich jedoch genauso unberechenbar: Mal dürft Ihr Ohrfeigen austeilen, mal geht Ihr im Faust- und Tritthagel chancenlos unter. Trotzdem kauft die Wrestling-Bande einigen Prügelkollegen den Schneid ab: Dank einfacher Steuerung und sauberer Kollisionsabfrage erwarten Euch spannende Raufereien, besonders mit menschlichen Gegnern. *oe*



Gegen drei Wrestler gleichzeitig hilft nur konsequenter Schlaghagel.

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	70 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	67%

Gelegentlich zu flottes Wrestling mit zu wenig Übersicht. Steuerung und Kollisionsabfrage sind jedoch einwandfrei.

Andere Versionen
"WWF Wrestlemania" ist für Super Nintendo, Mega Drive und Playstation bereits erhältlich, die angekündigte 32X-Version wird nicht mehr erscheinen.

Entwickler: Left Field Productions, USA

Slam'n'Jam 96



Wie nicht anders zu erwarten, entspricht die Saturn-Umsetzung von "Slam'n'Jam 96" haargenau der Playstation-Fassung. Ein bis vier menschliche Spieler erfreuen sich an einem Action-Basketball, das zwar nur aus einer Perspektive zu sehen ist, aber mit schön animierten und recht großen Sprite-Korblegern gefällt. Der Verzicht auf eine reinrassige Polygon-Optik schadet überhaupt nicht: Dank intelligenter automatischer Kameraführung hat man stets einen guten Überblick und freut sich trotzdem über coole Zooms auf die ballführenden Akteure. Die Steuerung ist ausgereift, verschiedene Spielmodi (Liga, Playoffs, Freundschaftsspiel) sichern langfristige Motivation. Einziges Manko ist die fehlende NBA-Lizenz, die Crystal Dynamics mit Magic Johnson und Kareem Abdul-Jabbar kompensieren will – neben all den No-Name-Spielern laufen auf Wunsch die beiden Superstars ins Stadion ein. *mg*


NBA-Superstar Kareem Abdul-Jabbar setzt zum Dunking an

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	77 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	81 %

Prachtvolles Action-Basketball mit Multi-Player-Modus und tollen Sprite-Animationen. Leider ohne NBA-Lizenz.

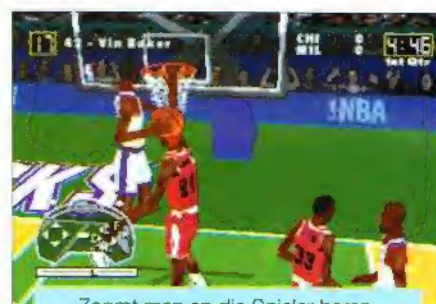
Andere Versionen
Die Playstation-Fassung wurde in MAN!AC 6/96 mit 81% Spielspaß getestet. Außerdem ist eine spielerisch beinahe ebenbürtige 3DO-Version erhältlich.

Entwickler: Gray Matter, USA • Produzent: Paul Martin • Programmierung: Colin Reed, Dave Forshaw, Mark Trochanowski • Grafik: Mike Upton • Sound: John Baker

NBA Action

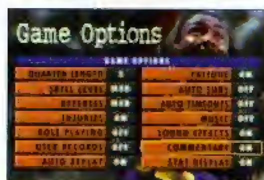

Guter Service: Sobald sich etwas Wichtiges auf dem Spielfeld tut, wird das Ereignis als Text eingeblendet.

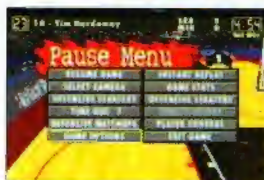

Mit dem roten Kreis wird der Spieler gekennzeichnet, den Ihr gerade steuert. Machen mehrere menschliche Basketballer mit, erfolgt die Zuordnung durch verschiedene Farben.


Zoomt man an die Spieler heran, erkennt man deutlich die wenig überzeugende Grafik-Qualität.

Jawoll, Detlef Schrempf vom US-Vize-Meister Seattle Supersonics ist auch dabei und wird im Intro sogar vorgestellt. Darunter seht Ihr ein paar Menü-Bildschirme.









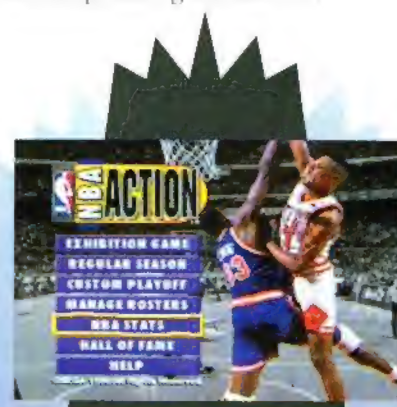

Ein Sportspiel ohne Jahreszahl im Namen – so etwas sollte man fast schon unter Naturschutz stellen. Sega erweckt damit zumindest den Eindruck, als wolle man seine Kundschaft nicht in Jahres-Abständen mit Updates melken. "NBA Action" ist eine Basketball-Simulation mit 3D-Grafik und Lizenzsegen der nordamerikanischen Superstar-Liga.

Spieloptionen und Design-Ideen wirken routiniert zusammenstellt. Vom Liga-Modus über Statistiken aller Spieler bis zu Instant Replays in Nahaufnahme ist so ziemlich jedes wichtige Sportspiel-Feature vertreten. Im Manager-Menü bastelt Ihr eigene Figuren oder studiert die Werte der rund 400 vertretenen Profis. Die Spielerkader sind relativ aktuell und basieren auf der Vorrunde der gerade abgelaufenen Saison 95/96. Nur wenige Promis wie Michael Jordan und Shaq glänzen wegen lizenztechnischer Probleme durch Abwesenheit. An ihre Stelle treten immerhin anonyme Platzhalter mit vergleichbaren Werten. Daß beispielsweise hinter dem brillanten "R. Guard" der Chicago Bulls Jordan stecken soll, ist offensichtlich.

Zur Steuerung: In der Offensive könnt Ihr passen, auf den Korb werfen oder arglistig einen Wurf antäuschen. Am meisten Variationen birgt der Z-Knopf, mit dem Ihr den Jump Shot auslöst. Je nach Steuerkreuz-Position springt Euer Spieler vehement in eine andere Richtung; der Ball bekommt den entsprechenden Drive mit. Feuerknopf A dient pauschal als Turbo-Knöpfchen für beherzte Sprints. In der Defensive springt man zum Block hoch oder riskiert einen Steal-Versuch.


Gnadenlose Übersicht: Zur strategischen Analyse könnt Ihr in der Wiederholung auch die Mega-Totale abrufen.

Das Geschehen wird aus vier 3D-Perspektiven eingefangen, zwischen denen Ihr jederzeit wechseln dürft. Keine der Kameras ist völlig unbrauchbar; am spielerisch sinnvollsten ist allerdings der unschöne "Overhead View". Auf der akustischen Seite gibt es die unvermeidlichen Rap-Rhythmen, brave Effekte und einen nur sporadisch mitplaudernden Reporter zu vermelden. Etwas liebevoller werden das Ende von Vorrunde und Play-Offs abgehandelt. Dann sieht man den guten Sprecher auch mal im Bilde (Marv Albert, in den USA enorm prominent). In allen nur denkbaren Kategorien werden die besten Spieler der abgelaufenen Saison gekürt und mit Portraitbildchen gewürdigt. Der gesammelte Datenschotter vom selbstgebastelten Dream Team bis zum Turnier-Zwischenstand wird souverän in den Batteriespeicher geschoben. *bl*



ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	54 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	63 %

Alle Optionen sind schon da – doch bei Grafik und Spielablauf schwächelt diese Basketball-Simulation.

NICHTS BESONDERES • Ein kleines Quiz: Umstand 1: Wir besitzen ein Saturn, aber weder Playstation noch PC. Umstand 2: Wir finden Basketball toll. Umstand 3: Wir können nicht auf NBA '97 und andere Verheißungen der Weihnachts-Saison warten, sondern wollen unsere CD hier und heute haben. Wer dreimal mit "ja" antwortet, der kaufe sich sofort "NBA Action". Denn das ist eine grundsolide Basketball-Simulation, die sich vor allem in den Bereichen Optionen, Spielmodi und Statistiken keine Blöße gibt. Allerdings ist die Grafik bei NBA Action nicht toll. 3D-Ansicht schön und gut, aber hier ist sie unsäglich grob geraten. Die Animationen der Spielfiguren sind recht plump und haben nicht viel von der Eleganz ihrer Fleisch & Blut-Vorbilder. Auch die Spielkultur löst kein Entzücken aus: Ein schneller Antritt, aus dem Lauf zum Wurf abheben – zoing, drin ist der Ball.



Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Pegasus, J

Raging Skies



Achtung, Playstation-Piloten angetreten zum Spezialeinsatz! Als frischgebackener Militärpilot nehmt Ihr in internationalem Luftraum an gefährlichen Missionen teil: In Simulations-bewährter 3D-Perspektive steuert Ihr Euren Jäger durch feindliches Territorium. Um Frust weitgehend zu vermeiden, startet und landet Euer Flugzeug von allein. Während Ihr im Training Eure Flugkünste schult, geht`s in Duell- und Missionsmodus ernst zur Sache. Per Link duelliert Ihr Euch mit einem Freund über tropischem Dschungel, in den zahlreichen Missionen greift Ihr unter Zeitlimit Flotten auf hoher See an, verteidigt Zivilflugzeuge und zerstört Waffenfabriken fanatischer Diktatoren. Dazu stehen Euch sechs Jäger zur Verfügung, die mit Bord-MG, Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen verschiedener Reichweite ausgestattet sind. Doch jeder Schuß will überlegt sein: Munition und Treibstoff sind begrenzt. *oe*

ab 12 Jahren

HERSTELLER	ASMIK
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	78 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	78 %

Action-betonter Flugsimulator mit simpler Steuerung, cleveren Gegnern und fixer wie auch fließender Grafik.

Raging Skies wurde nur teilweise übersetzt: Während die Briefing-Texte in Deutsch erscheinen, sind Infokästen, Tabellen und Digi-Stimmen weiterhin in Englisch.


Ein Feuerball erhellt die Nacht: In Schutzmissionen verteidigt Ihr Fabriken und Frachtflugzeuge.



KOMPAKT • Seit "F-16 Retaliator" auf dem Amiga hat mich kein Action-Flugsimulator so angesprochen wie das japanische "Raging Skies": Die Verteidigungs- und Angriffsmissionen konfrontieren Euch mit unterschiedlichen Klima- und Lichtverhältnissen, die Gegner agieren ausgesprochen clever und nehmen Euch gemeinsam in die Zange. Dazu kommt die fixe Grafik, die nur im extremen Tiefflug gelegentlich clippt. Lediglich die automatische Bewaffnung ist mir zu spärlich: Echte Ritter der Lüfte bestücken ihre Jäger je nach Einsatz selbst.

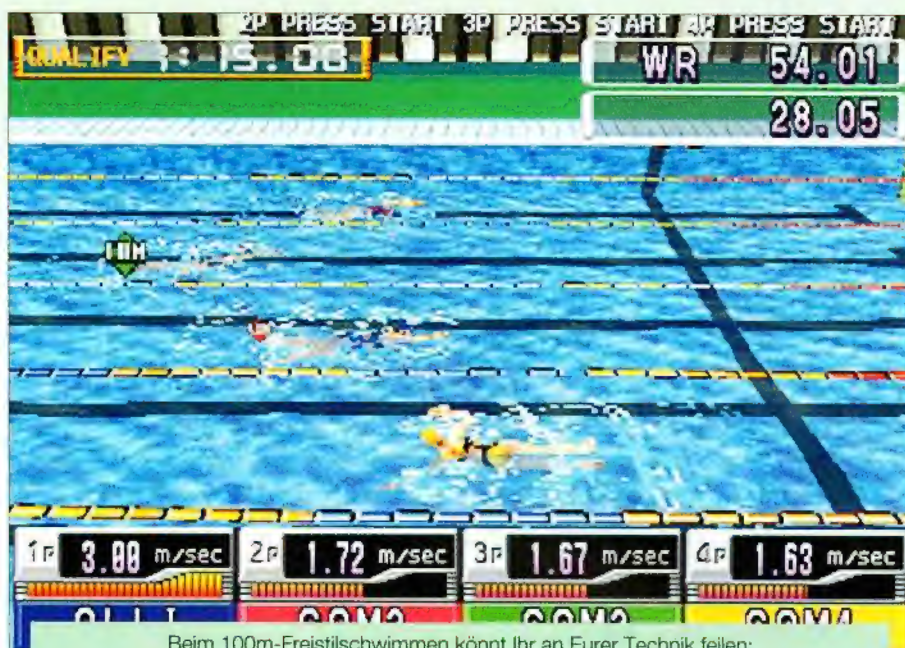


Andere Versionen
In Japan erschien "Raging Skies" als "Sidewinder" für die Playstation (Import-Test in MAN!AC 4/96), weitere Versionen sind nicht geplant.

Entwickler: Konami, J • **Projektleitung:** Satoshi Kushibuchi

International Track & Field


Hochleistungssport von der Stange: Beim Stabhochsprung kommt's nur auf schnelles Dauerfeuer an.

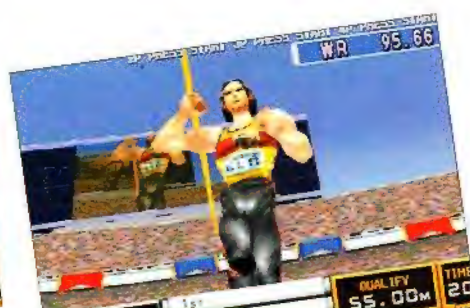

Beim 100m-Freistilschwimmen könnt Ihr an Eurer Technik feilen: Wer die optimale Wendetechnik beherrscht, hat ein paar Sekunden Vorsprung.

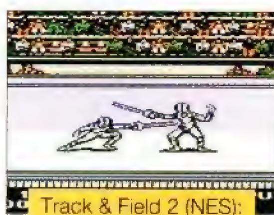
Zu 8-Bit-Zeiten konnten sich Programmierer nicht auf ihrer Polygongrafik ausruhen: Konamis "Track & Field 2" auf dem NES bot mit 15 Disziplinen mehr Abwechslung als die 32-Bit-Version: Neben Dauerfeuer-Hürdenlauf durftet Ihr auch Armdrücken, Drachenfliegen, Pistolenschießen und Taekwondo kämpfen.

Mit Dreck & Feldern hat "Track & Field" nichts zu tun. Vielmehr umschreibt dieser englische Fachbegriff Leibesertüchtigungen aus dem Bereich der Leichtathletik. Die Idee, chronisch bewegungsfaule Joypad-Junkies zumindest ihre Fingermuskeln spielen zu lassen, ist nicht neu: Konami hatte mit der Mehrkampf-Masche bereits auf Game Boy und NES Erfolg. Rüstige Spielerentner erinnern sich gar an noch ältere Joystick-Killer von anno dazumal: Titel wie Activisions "Decathlon" oder der Epyx-Klassiker "Summer Games" waren rund ums olympische Jahr 1984 (Los Angeles) schwer angesagt.
1996 wird erneut auf amerikanischem Boden um sommerliche Goldmedaillen gerungen. Kein schlechter Zeitpunkt für Konami, die 32-Bit-Evolution seines erprobten Sportkonzepts herauszubringen. Spielerisch kommt uns alles mächtig vertraut vor: In elf verschiedenen Disziplinen kämpfen vier Athleten um Weltrekorde, Punkte und den Gesamtsieg. Meistens wird gelaufen, gesprungen oder geworfen. Ins leichtathletische Allerlei verirrt sich lediglich "Freistilschwimmen" als elfte Disziplin.

Bei quasi jedem Wettbewerb kommt es darauf an, die beiden Renn-Feuertasten abwechselnd und vor allem möglichst schnell zu drücken. Das macht nicht nur dem 100-Meter-Läufer oder dem Schwimmer Beine, sondern läßt auch Diskuswerfer, Hochspringer & Co. Schwung für den Ansprung bzw. Abwurf sammeln. Meistens muß im richtigen Moment der Sprung/Wurf-Knopf gedrückt werden, damit unser Athlet nicht an Hürden strauchelt, auf Kollisionskurs mit der Hochsprungstange geht oder den Speer in die falsche Richtung pfeffert.
Radikales Knopfschnelldrücken gepaart mit einer Prise Timing – hier gibt's klassische Sportaction, aber keine diffizilen Leckerbissen für Fans komplexer Simulationen. "International Track & Field" ist das ideale Party-Spiel, denn mit Adapter-Unterstützung können vier menschliche Polygon-Sportskanonen


Keine Angst, für Sicherheit ist gesorgt: Laßt Ihr den Hammer nicht im richtigen Augenblick los, fliegt er ins Auffangnetz.


Auf dem Monitor im Hintergrund könnt Ihr Euch bei einigen Disziplinen mehrfach beobachten.


Track & Field 2 (NES): Fechten


Track & Field 2 (NES): 100m-Schwimmen

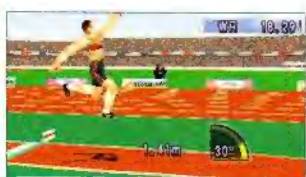


GRIFFELKILLER • Unzählige Joysticks mußten in seligen Atari-VCS-Zeiten ("Decathlon") ihr Leben lassen. Konami hat das Problem erkannt und die Rüttelei in Feuerknopf-Action umgewandelt. Ihr solltet nur aufpassen, daß keiner ein Dauerfeuer-Joypad benutzt! Prinzipiell hat das Rüttel-Prinzip nichts an Charme verloren, zumal bei der Bildschirm-Olympiade echte körperliche Anstrengung gefordert wird. Insbesondere mit mehreren Personen entfacht "Track & Field" eine prächtige Wettkampf-Atmosphäre und steigt in den Olymp der Multi-Player-Titel auf. Dies gelingt trotz der Tatsache, daß alle Disziplinen sehr ähnlich gesteuert werden. Warum eigentlich haben sich die Entwickler nicht deutlicher von den hauseigenen Vorlagen (u.a. "Track & Field 2" für NES) und den Klassikern der Mitbewerber (Epyx' "Summer Games") inspirieren lassen?




Reaktionstest beim 100m-Sprint: Bei einem Frühstart werdet Ihr vom Publikum ordentlich ausgebuht.






Zu einer Meisterleistung im Dreisprung gehört eine gesunde Portion Timing: Nachdem Ihr per Dauerfeuersprint die Sprungleiste erreicht habt, müßt Ihr dreimal im richtigen Augenblick die Hüpftaste betätigen, um eine optimale Flugbahn zu erreichen.



Das Kugelstoßen gehört zu den anspruchsvollsten Disziplinen: Ihr müßt nicht nur im richtigen Augenblick abstoßen, sondern auch mit der Druckdauer den Wurfwinkel bestimmen.



Jede der elf Disziplinen könnt Ihr im Trainings-Modus beliebig oft antesten und Eure Technik verfeinern.

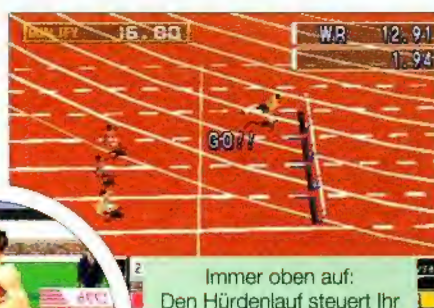
gleichzeitig ran. Verwaiste Plätze übernimmt der Computer – drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Das Programm addiert fleißig die Punktzahlen für Einzelleistungen und ermittelt so einen Gesamtsieger. Allerdings können nur bei Sprint, Hürdenlauf und Schwimmen alle vier Teilnehmer simultan ihre Joypads malträtieren. Bei den acht anderen Disziplinen kommt man immer schön der Reihe nach dran.

Spielerisch hat sich gegenüber den 8-Bit-Vorlagen nicht viel getan. Die Grafik erblüht freilich in voller Playstation-Pracht: Klobige Knuffel-Sprites wurden in die Altherren-Riege verbannt; hier hüpfen Polygon-Muskelprotze durch die Arena. Das sorgt vor allem bei den Laufwettbewerben für kühne Kameraschwenks und Replay-Optionen: Nach erschöpfendem Feuerknopf-Stakkato lutscht man wohlig am qualmenden Daumen und guckt sich dabei den Zieleinlauf nochmals an. Die Wiederholungen der Weltrekordler werden sogar auf der Memory Card verewigt. Wohl dem, der vorher trainiert hat und seine Hornhaut an den Fingerkuppen pflegt. *hl*

DAUERFEUER-MARATHON • Während man bei den zahlreichen NBA- und Fußball-CDs die Unterschiede mit der Lupe suchen muß, kommt das Comeback von "Track & Field" gerade richtig: Die urige Feuerknopf-Schnelldrückmasche hat im Lauf der Jahre kaum an Dynamik verloren. Allerdings täuscht die leckere Polygon-Optik nicht darüber hinweg, daß sich eine Disziplin wie die nächste spielt. So wenig dies den Multi-Player-Spaß drosselt – Solospieler hätten sich über abwechslungsreichere Wettbewerbe sicher gefreut. Dafür muß man Konami zugute halten, daß die vorhandenen Disziplinen pliebevoll ausgetüftelt sind und keinerlei Anlaß zur Detail-Kritik geben. Im Zeitalter der immer komplexeren und verwirrenderen Steuerkonzepte ist man für die simple "Track & Field"-Kontrolle manchmal sogar dankbar. Plug & play: Hier geht dieses Konzept erfreulicherweise auf.

Schummelfans aufgepaßt: Um bei "Track & Field" alle Rekorde zu schlagen, benötigt Ihr kein Action-Replay, sondern lediglich ein Spezialpad mit Semi-Dauerfeuer. Drückt Ihr die beiden Power-Tasten zeitversetzt, seid Ihr unbesiegbar. Der Trick klappt jedoch nicht mit jedem Pad: Im MAN!AC-Härtetest bestach nur das "PS Game Pad 8" mit hervorragenden Rekordkiller-Qualitäten.


Nicht weinen Kumpel: Beim nächsten Mal klappt's sicher besser!



Immer oben auf: Den Hürdenlauf steuert Ihr aus der Vogelperspektive.





Höhenluft geschnuppert: Mit einem millimetergenauem Absprung gewinnt Ihr bis zu einem halben Meter.



Beim Replay verfolgt Ihr Eure Meisterleistungen oder Mißgeschicke noch einmal aus einer anderen Perspektive.

TRACK & FIELD INTERNATIONAL

START
PRACTICE
OPTION
REPLAY

ab 6 Jahren

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	75 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	74 %

Elf Leichtathletik-Diszilplinen im Dauerfeuer-Modus: Stimmungsvoller Multi-Player-Spaß mit schmucker 3D-Optik.

100m SPRINT

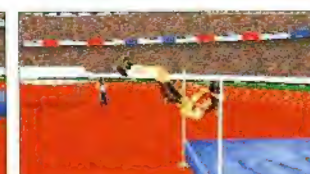
OLLI	6.74 sec
COM3	11.83 sec
COM4	11.98 sec
COM2	12.21 sec

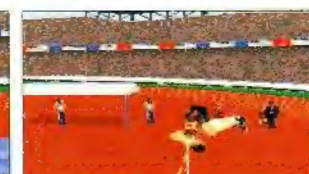
Unglauliche Rekorde mit dem Dauerfeuerpad.











Beim Hochsprung setzt Ihr Euer eigenes Ziel: Nachdem Ihr die Stange in der passenden Höhe angebracht habt, sind flinke Finger gefragt. Den richtigen Zeitpunkt zum Abspringen habt Ihr nach wenigen Durchläufen intus. Volle Konzentration beim Anlauf ist der Weg zum Erfolg.

Andere Versionen
"Track & Field" ist für die 8-Bitter NES und MSX erhältlich, eine Game Boy-Version ist seit kurzer Zeit im Handel.

Entwickler: Neversoft, USA • **Produzent:** David L. Hoffman • **Programmierung:** Kendall Harrison, Mick West • **Grafik:** Chris Ward, Mark Wilson, Thomas Howell • **Sound & Musik:** Tommy Tallarico

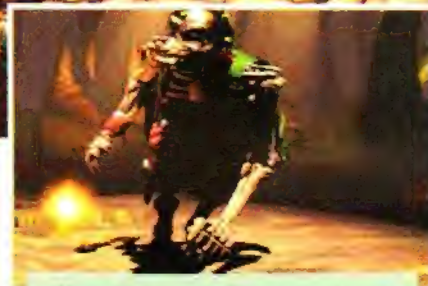
Skeleton Warriors



In den letzten Abschnitten wird der Maßstab drastisch verkleinert: Justin latscht sogar in den Level-Hintergrund.



In der düsteren Höhlenwelt bewirft Euch ein Schwebe-Hirn mit Schleimbatzen.



Nach siegreichen Obermotz-Duellen verwöhnt man Euch mit eindrucksvoll gerenderten FMV-Sequenzen.

Nach Tourneen mit Amateur-Bands und dem Klavierspielerjob auf einem Traumschiff landete der drabtige End-Zwanziger Tommy Tallarico als Keyboard-Verkäufer an der kalifornischen Küste. Als hohes Tier im US-Management von Virgin besorgte ihm sein erster Kunde einen Job als Videospielmusiker bei Virgin, wo Tommy die Soundtracks zu "Terminator CD", "Cool Spot" und "Global Gladiators" komponierte. Mittlerweile arbeitet er als Freelance-Musiker: Zu seinen jüngsten Werken zählen die Musik von "Earthworm Jim 2" und der "Skeleton Warriors"-Soundtrack.

Sirenen heulen durch die schummrigen Höhlen von Luminicity: Der fiese Baron Dark hat den energiespendenden Light Crystal gestohlen und ist beim Zweikampf mit Eurem Helden Prinz Justin zu einem untoten Zauberer mutiert. Kaum hat sich der Zombie-Baron an sein kalkhaltiges Outfit gewöhnt, zerrt er zwielichtige Seelen ins Schattenreich: Die grausigen Skelettkrieger sollen ab jetzt den Light Crystal bewachen. Um auch den Prinzen zur Untotenreligion zu bekehren, greifen Darks Knochenhorden zu rostigem Säbel und Plasmaknarre.

Ihr steuert den rüstigen Render-Prinzen durch die verwüsteten Katakomben von Luminicity, treibt Eure Widersacher durch schummrige Tropfsteingrotten, verteidigt einen Smaragdtempel und kämpft Euch durch Geschützstellungen auf den Palastdächern. Prinz Justin zerlegt seine knochigen Gegner mit einem Schwertstreich, wehrt gegnerische Attacken souverän mit der Waffe ab und zertrümmert die Gerippe mit Energieentladungen. Wer fleißig Lichtkristalle aufsammelt, beschießt seine Kontrahenten mit gezielten Einzelschüssen oder bläst mit wuchtigen Schußsalven ganze Friedhöfe um.

Schlagrepertoire und Deckungsmanöver Eures Heldensprites erinnern an klassische Horizontalprügler, schwebende Plattformen und kräftige Sprungmuskulatur wurden beim Jump'n'Run-Genre entliehen: Im letzten von vier actiongeladenen Kapiteln taumelt Justin über wacklige Gerüste und weicht mit einem beherzten Satz Fallen aus. Habt Ihr ein Kapitel hinter Euch gebracht, schwingt der Prinz seinen blaublütigen Podex auf einen Antigrav-Gleiter und düst durch ein bonusüberladenes 3D-Gebirge. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel.:0231 556140

SCHAURIG SCHÖN • Technisch ist Playmates' Totentanz mit aufwendigem Render-Szenario, beeindruckenden FMV-Sequenzen und filigran präsentierten Sprites über jeden Zweifel erhaben. Der muskelbepackte Prinz fasziniert mit überlegener Animation, Tommy Tallarico leimt Euch mit schmetternden Fantasy-Hymnen und mächtigen Chorälen bis zum letzten Audio-Track an die Gebeinschlacht. Justin setzt sich mit vielseitiger Kampftechnik zur Wehr, nach einem Treffer jagen Euch wuchtige Explosions-Geräusche und Knochenrasseln Schauer über den Rücken. Wer gute Reaktionen hat, kämpft sich mit sauberer Steuerung durch zwanzig latent hektische, aber spannend präsentierte Jump'n'Shoot'n'Beat-Level. Lediglich die fade Hintergrundoptik und die Gegner lassen Abwechslung vermissen, die meisten Skelettwellen wirken wahllos zusammengewürfelt.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	PLAYMATES
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	73 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	70 %

Render-Prinz gegen untote Horden: Spielerisch gelungenes Jump'n'Shoot mit schicker Optik und Fantasy-Hymnen.



Damit sich zerbröselte Skelette nicht wieder zusammensetzen, sammelt Ihr hurtig alle Bonus-Gegenstände.

ab 12 Jahren

HERSTELLER	PLAYMATES
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	74 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	70 %

Jump'n'Shoot-Schlacht mit knöchrigen Feinden und gigantischer Render-Kulisse: Toll präsentiert, spielerisch grundsolide.

Andere Versionen

Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Funcom, Irland • **Produzenten:** Ronny Hannsen, Padraig Crowley • **Programmierung:** Colm Cox, Brian Lewis • **Grafik:** Teresa Eddery, Philip Plunkett • **Sound:** Martin Schioeler, Brian Lewis

Impact Racing



Brennender Gegner voraus. In den Bonusstrecken kämpft Ihr in endlosen Tunnels um Extras.



Mit der "Firewall" legt Ihr Verfolgern eine Serie von Feuerchen in den Weg. Leider können Eure Gegner das auch...


Die grafisch beste Strecke ist der galaktische Highway. Die Schwerkraft ändert sich jedoch nicht.


Die Strecken wiederholen sich mit geringen Variationen, nur Gegnerdichte und Waffenfundus ändern sich.

Im Jahr 1986 veröffentlichte Atari den konzeptionell ähnlichen "Road Blasters"-Automaten: Der mit aufgepflanzter Maschinenkanone ausgerüstete Renner litt an akuter Spritarmut. Vernichtete Gegner hinterließen Spritkugeln, die zum Weiterfahren notwendig waren. Im Gegensatz zu "Impact Racing" war das Design ausgereift: Die zahlreichen "Rally"-Abschnitte verlangten nach taktischem Vorgehen und überlegtem Waffeneinsatz. Neben einer NES-Variante (Tengen, 1990) verdienen vor allem die pixelgenauen Mega-Drive- (Bild) und Lynx-Versionen Erwähnung.



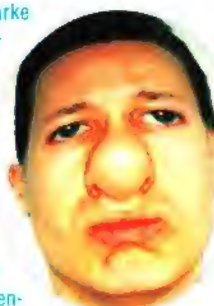


Wem das Fahrverhalten der 32-Bit-Rennsimulationen zu anspruchsvoll ist und wer anderen Straßenbenutzern öfters die Hölle auf den Hals wünscht, ist bei "Impact Racing" richtig. Dem Brutalo-Raser genügt ein Gaspedal, andere Fahrfunktionen sind in der Materialschlacht nicht notwendig. Zuerst wählt Ihr Euch einen von sechs Waffenträgern aus, die sich unter anderem in Beschleunigung und Endgeschwindigkeit unterscheiden.

Im Rennen versucht Ihr, innerhalb des Zeitlimits den rettenden Checkpoint zu erreichen. Zusätzlich habt Ihr die Chance, Euch durch Erfüllung einer bestimmten Vernichtungsquote für ein Bonusrennen zu qualifizieren. In diesen Tunnelabschnitten geht's ausschließlich darum, innerhalb eines knappen Limits genug Gegner zu verschrotten.

Zur Belohnung wird Euch ein Stück neuer Waffentechnologie an die Karosse geschraubt. Neben wirkungsvollen Laser-Upgrades könnt Ihr den Gegnern mit Minen, Feuerwällen, Raketen, Homing-Missiles und Smart-Bombs einheizen. Jeweils nach erfolgreicher Extra-Hatz dürft Ihr auf Memory Card sichern, habt Ihr alle Waffen in Eurem Repertoire, müßt Ihr ohne Speicherhilfe weiterkämpfen. Gefahren wird auf drei verschiedenen Strecken, die im späteren Spielablauf leicht verändert werden. Munition und Panzerung findet Ihr zufällig verteilt am Wegesrand, im hyperschnellen Trümmerinferno ist jedoch auch Glück notwendig, diese Goodies zu erhaschen. Verliert Ihr die Schilde, dezimiert jeder weitere Treffer den Energievorrat. Zur Motivation dröhnen Techno-Beats aus den Lautsprechern. *cb*

SPEEDKING • Wer bei "Impact Racing" an den Start geht, muß starke Nerven haben: Während bei anderen Rennspielen der Tacho das doppelte der aktuellen Geschwindigkeit anzuzeigen scheint, kriegt Ihr hier schon bei Tempo 150 den "Tunnelblick". Die unglaublich schnelle Grafik erlaubt kaum noch gekonnte Fahrmanöver: Ständig am Limit rasend, könnt Ihr eben noch Eure Waffen abfeuern und kokelnden Kontrahenten ausweichen. Wer kurz vom Gas geht, schlittert zu langsam um die Kurven, um den Checkpoint zu erreichen. Solch hektische Action läßt Euch anfangs euphorisch durch die Gegend ballern. Doch habt Ihr erstmal die vernichtenden "Homing Missiles" erspielt, wird's öde. Die Programmierer hatten wohl keine Lust mehr, neue Strecken oder Spielelemente zu implementieren. Bezüglich des Adrenalinausstoßes gibt's jedoch nichts auszusetzen




High-Tech Racing: Die Rakete schlägt gleich ein, der Vordermann hat keine Chance mehr.


Wer sein Vernichtungs-Soll erfüllt hat, kann auch versuchen, die Konkurrenten zu überholen.







HERSTELLER	JVC
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	71 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	56%

Pfeilschnelles Brachial-Geballere mit rudimentären Rennspielelementen. Die fehlende Abwechslung trübt den Spaß gewaltig.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist geplant.

Entwickler: ADK, J

Over Top



Wenn Ihr nicht zu den gutbetuchten Besserverdienenden gehört, die Ferrari F-40 und Lamborghini Diablo in ihrer Tiefgarage parken, könnt Ihr diese und sechs weitere Fahrzeuge im neusten Spiel von ADK über sieben verschiedene Rennstrecken, den Kartoffelacker vom Bauern oder enge Gebirgspässe lenken. Das Spielgeschehen wird von schräg-oben gezeigt, vor jedem Richtungswechsel weist ein Pfeil die Kurve. Neben Gaspedal und Bremse könnt Ihr die drei gegnerischen Fahrer per Lichtsignal oder mit der akustischen Hupe auf Euer Näherkommen hinweisen. Neben den beiden Sportflitzern stehen Jeep, LKW und Van, PKW, Motorrad und das US-Army-Vehikel "Hummer" zur Wahl. Nur wer die Pylonen stehenläßt und jede Kurve perfekt durchschlittert, hat Chancen auf eine Bestzeit. Übersichtskarte und Wettervorhersage erleichtern Eure Fahrt. *ak*

Das Automatenmuster stellte uns NOVA zur Verfügung.

ab 6 Jahren

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO GEO CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	40 %
SOUND	25 %
SPIELSPASS	33 %

Trotz unbezahlbarer Rennwagen gibt's für diesen Gasfuß-Schmarrn nur eine Verwendung: Ab auf den Autofriedhof.

Fahrspiele aus der Vogelperspektive scheinen es den Neo-Geo-Designern angetan zu haben. Kurz vor "Over Top" erschien "Drift Out" von Visco, das wir in der MAN!AC 6/96 mit 59% Spielspaß bewertet haben.





Wenn Ihr einmal in der Streckenbegrenzung landet, könnt Ihr den Gegner kaum noch aufholen.



VOLLKASKO • Au weia! Gerade erst hat uns Visco das passable Rennspiel 'Drift Out' vorgesetzt, schon fabriziert ADK das gleiche Spiel ein paar Klassen schlechter! Die Grafik mutet an wie auf einem Mega Drive, die Musik klingt nach Spielzeug-Synthesizer. Da nutzen auch die tollen Schlitten nix: Die Steuerung ist zu simpel, Spielfeatures wie Hupe und Lichtzeichen sind witz- und sinnlos. Wer die Ideallinie gefunden hat, wird ebenfalls enttäuscht: Selbst der Ferrari F-40 schafft's nur rein zufällig, den gelben Lamborghini abzuhängen. Schnell vergessen!

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Programmierung: Jon Hilliard • **Grafik:** Jason Gee • **Sound:** Martin Iveson

Virtual Golf



Es ist schon gut ein Jahr her, daß wir zum ersten Mal über ein Golfspiel von Core Design spekulierten. Das ursprüngliche 32X-Projekt wurde wenig später aufgegeben und mündete schließlich in Playstation- und Saturn-Simulationen. „Virtual Golf" rückt ebenso wie „Konami Open Golf" den Fun-Aspekt in den Mittelpunkt und will den Spielfluß nicht durch unzähliges Menü-Geklicke unterbrechen.

Vier unterschiedliche Bahnen mit je 18 Löchern stehen zur Verfügung, die Zugangsberechtigung zu den beiden Profi-Kursen muß man sich erst mit guten Leistungen erspielen. Neben dem traditionellen Turnier mit rund 60 Computer-Spielern gönnt uns „Virtual Golf" ein Skins-Match (Preisgeld pro Loch), "Derby Scramble" (zwei Zweierteams), ein Ausscheidungsspiel sowie die üblichen Trainingsmöglichkeiten. Wie es sich für ein Polygon-basiertes Golfspiel gehört, folgt die Kamera elegant dem Ball. Wer will, kann andere Blickwinkel wählen, die vom Abschlag bis zum vorberechneten Ankunftsort alles in rechte Bild setzen. Dabei genügt ein Druck auf die Select-Taste und ein (äußerst schlicht gestaltetes) Menü offenbart die entsprechenden Optionen.

Die Steuerung orientiert sich am bewährten Doppelklick-Prinzip und verzichtet bewußt auf allzuviel Feinjustierungs-Schnickschnack. Nicht nur leidenschaftliche Golf-Profis sollen sich wohlfühlen, auch Stammtisch-Sportler will man intellektuell nicht überfordern. Klick, klack, flutsch und platsch: Der Nächste, bitte. Allerdings darf man mit Hook und Slice arbeiten sowie den Treffpunkt von Schläger und Ball im Vorfeld einstellen.

Für den nötigen Durchblick sorgt die eingeblendete Lochübersicht aus der Vogelperspektive. Auch die Windrichtung und -stärke muß man beachten, um den Ball pixelgenau an den gewünschten Zielort zu befördern. *mg*

Die Präsentation der Menüs ist leider nicht einheitlich. Während das Haupt- und das Option-Menü übersichtlich und sachlich erscheinen, wurden die Texte und Parameter des Kamera-Menüs einfach in weißer Schrift über das aktuelle Bild gelegt. Dabei ist die Lesbarkeit eingeschränkt. Auch das Menü, in dem Ihr die Golfer aussucht, ist nicht besonders schick designt.



Egal, welchen männlichen oder weiblichen Golfer Ihr anwählt, es gibt jeweils nur ein Outfit für jedes Geschlecht.



Auf dem Grün seht Ihr kein Gitternetz. Die normale Grafik zeigt Steigungen und Gefälle an, außerdem bewegt Ihr einen schwarzen Pixel-Kreis über das Grün.



Mit Radlerhosen auf den Golfplatz: Im Trainings-Modus belagern noch keine Fans die einzelnen Bahnen.

PURE & SIMPLE • Man merkt deutlich, daß Core Design mit „Virtual Golf" ein leicht verdauliches Golfspiel für ein breites Publikum und nicht die absolute Referenz-Simulation abliefern wollte. Diese Vorgabe wurde intelligent umgesetzt, die 3D-Optik ist weniger fehleranfällig als bei „Konami Open Golf" (wenn auch technisch nicht perfekt), und vier Kurse sind lobenswert. Allerdings nerven ein paar Nachlässigkeiten: Nur zwei verschiedene Outfits für die Golfcracks und der leidenschaftslose Reporter sind enttäuschend. Auch die kompromißlose Einfach-Steuerung kostet Sympathien – ein dezentes Untermenü mit Fußstellung & Co wär' mir schon recht gewesen. Sieht man über die teils lieblose Präsentation hinweg, gebührt „Virtual Golf" das Prädikat „empfehlenswert" für ein flottes, unterhaltsames und im wesentlichen fehlerfreies Action-Golf auf gutem 32-Bit-Niveau.





Ein Sandbunker alleine macht noch keinen Bogey: Mit dem passenden Schläger legt Ihr den Ball sicher an die Fahne.



Trotz solider 3D-Technik konnte Core nicht verhindern, daß Bäume aus der Nähe recht pixelig aussehen.





HERSTELLER	CORE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	CENTREGOLD
GRAFIK	71 %
SOUND	36 %
SPIELSPASS	72 %

Gradliniges Action-Golf mit einfacher Steuerung, ansprechender 3D-Optik und vier abwechslungsreichen Kursen.

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Vorbereitung.

Produzent: Randy Breen, Orlando Guzman • **Design:** R. Breen • **Programmierung:** Tim Wilson • **Grafik:** Neil Strudwick • **Sound:** David Whittaker

Road Rash





Der Motorradstreife gebt Ihr am Besten mit der Kette Saures.

Auch auf dem Saturn proben "Hell's Angels"-Anwärter den stilgerechten Straßenumgang Marke "Aus dem Weg!". In illegalen Straßenrennen fahrt Ihr ahnungslose Passanten über den Haufen, schlägert Euch per Stahlkette mit Highway-Cops und drängt Eure Kumpels gnadenlos in die Straßenabsperrung. Vom Preisgeld kauft Ihr Euch leistungsfähigere Maschinen; in der Kneipe geben Euch nette Gang-Mitglieder Tips zu effizienterem Prügeln und verraten Euch Biker-Geheimnisse für bessere Plazierungen. Wart Ihr auf allen fünf Strecken erfolgreich, geht's in der höheren Prolo-Liga weiter, wo Euch längere Abschnitte erwarten. Technisch orientiert sich die Saturn-Variante an der 3DO- bzw. Sony-Version, kann mit beiden jedoch sowohl grafisch (merklicher Grafikaufbau, pixeligeres FMV-Beiwerk) als auch akustisch (lahme Samples, öde Musik) nicht konkurrieren. Schade, daß EA immer noch keine hochklassigen 32-Bit-Umsetzungen zustandebringt. *cb*

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	61 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	71 %

In jeder Hinsicht abgespeckte Saturn-Version des 3DO-Opas. Trotz Technik-Manko motivierender Prügel/Renn-Mix.

Andere Versionen
Die 3DO-Urfassung wurde in MAN!AC 9/95 mit 81% bewertet. Die Playstation-Version erhielt in MAN!AC 2/96 75% Spielspaß-Wertung.

Produzent: Lucy Bradshaw • **Design:** Phillipe Tarbouriech • **Programmierung:** Jim Rogers, Chuck Sommerville • **Grafik:** Neil Strudwicky • **Sound:** Marc Farly

Shockwave Assault




Inmitten der Gizeh-Pyramiden tummeln sich schon Invasoren.

Pech für die Erde: Expansionsbesessene Aliens haben sich den blauen Planeten als Brutplatz für ihren Nachwuchs ausgesucht. Während die Alarmglocken schrillen und das Chaos losbricht, steuert Ihr Euren "F177"-Flieger gegen die Übermacht. In Zerstörungsmissionen überfliegt Ihr von unzähligen Roboter-Aliens besetztes Gebiet. Ihr feuert mit Lasern und Raketensalven auf spinnenähnliche Walker und fliegende Hi-Tech-Schiffe, per Radarschirm identifiziert Ihr lebenswichtige Nachtank-Dronen. FMV-Einblendungen übermitteln Tips und Tadel vom Hauptquartier. Nach jeder Mission lehnt Ihr Euch zurück, um filmisch neueste Infos über die hektischen Gegenmaßnahmen der Menschheit zu erhaschen. Die Saturn-Umsetzung gleicht bis auf wenige Details der Playstation-Version, auch die zusätzlichen "Jumpgate"-Missionen fanden auf der CD noch Platz. *cb*

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	64 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	70 %

Dramatische 3D-Action zur Rettung der bedrohten Menschheit: Schneller, aber auch dezent ruckliger als die Sony-Variante.

Andere Versionen
Das 3DO-Shockwave wurde in MAN!AC 9/95 mit 75%, die Playstation-Version in MAN!AC 2/96 mit 72% Spielspaß bewertet.

Entwickler (Playstation): Krisalis, GB

Space Hulk





Jetzt wird's heiß: Kollege Galisan legt Feuer im Alien-Nest.



Auf zu neuen Taten: Die "Blood Angels" verlassen den Teleporterraum.



Cool bleiben: Flinke Genestalkers sprinten im Zickzack-Kurs auf Euch zu.

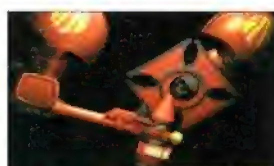


"I need help!" – Kommt's zum Nahkampf, winselt Euer Raumsoldat per Digifunk verzweifelt um Unterstützung.

Der Kampfanzug der "Blood Angels" kann mit Flammenwerfer, Motorsäge, MG, Kampfhammer und einigen weiteren Waffen ausgerüstet werden (unten).









Seit der Erfindung des Warp-Antriebs hat sich auf der Erde einiges verändert: Kriege finden nicht mehr interkontinental, sondern interplanetarisch statt. Die Feinde der Menschheit sind die Genestalkers, stinkfaule Primaten, die technische Errungenschaften anderer Rassen gnadenlos stehlen und für ihre eigenen Eroberungszüge nutzen. Um dem Alien-Pack Einhalt zu gebieten, wurde die Weltraumspezialeinheit "Blood Angels" gegründet – die einzige Hoffnung im Kampf gegen die außerirdische Macht.

Mit Eurem **Raumkampfanzug** ausgerüstet, startet Ihr als Neuling in einem erfahrenen Team zum ersten Einsatz. Per Digifunk dirigiert Euch Euer Vorgesetzter durch die düsteren Gänge eines Genestalker-verseuchten Raumkreuzers. Ihr rumpelt mit Eurer sperrigen Rüstung zu Euren Zielkoordinaten und behaltet über den eingebauten Radar die Umgebung im Auge. Überrascht Euch ein Alien aus dem Hinterhalt, ballert Ihr mit Flammenwerfer, Bolter-Pistole oder MG das Ungeheuer über den Haufen. Bewährt Ihr Euch in prekären Situationen, werdet Ihr vom Kanonenfutter zum hilfreichen Kollegen befördert und dürft dann auch mal ein Gasrohr abdrehen oder eine Bombe legen. Nach einigen erfolgreichen Einsätzen übernehmt Ihr schließlich selbst ein Kommando und plant Bergungen von Datenbändern, Isolierung von taktisch wichtigen Sektoren und gezielte Sprengungen.

Wer mehr Action und weniger Story wünscht, klickt einfach zu den Einzelkampagnen: Hier dürft Ihr nach Belieben Missionen der Brettspielvorlage, der PC-Variante und der neu arrangierten "Famous Missions" vorbereiten und in einem Team von Computer-gesteuerten Spezialisten bestehen. *oe*

GEÖLT UND POLIERT • Den Playstation-"Blood Angels" merkt man die Überarbeitung deutlich an: Eure Söldner sind gewandter und bleiben nur noch selten an einem Mauervorsprung hängen, der Kurzstreckenradar ist quadratisch statt rund und bietet mehr Übersicht. Die Grafik ist zwar etwas detaillierter als auf dem 3DO, nach "Alien Trilogy" erwarten Playstation-Besitzer jedoch mehr als träges Gestampfe durch Gänge ohne Treppen und Steigungen. Davon abgesehen verbreiten Digi-Befehle und hallende Genestalker-Schreie ein nervös-kribbliges Ambiente. Benutzerführung und Steuerung sind vorbildlich, so daß Ihr Euch auf's Ballern und Befehle erteilen konzentrieren könnt. Nur das seitliche Ausweichen anderer 3D-Action-Spiele haben die "Blood Angels" nicht gelernt, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad hoch und teilweise sogar unfair.





Die Genestalker-Aliens überrennen Euer Squad aus allen Richtungen: Postiert Eure Scharfschützen mehrere Meter vor der Kreuzung.







HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	73 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	71 %

Science-fiction -D-Schlacht mit taktischem Einschlag und Digi-Funkkontakt: Kleine Fehler der 3DO-Version wurden ausgemerzt.

Andere Versionen
Die "Classic Marines" gibt es als PC-Spiel, den 3DO-Test von "Space Hulk" findet Ihr in MAN!AC 11/95.

Entwickler: Perfect Entertainment, GB • **Produzent:** Angela Sutherland • **Design:** John Millington • **Programmierung:** Mark Roll, John Young • **Grafik:** Nick Pratt • **Sound:** Rob Lord

Discworld




Im Alchemistenwust steht eine alte Kamera, ein winziger Kobold (links) pinselt die Fotoabzüge.

Terry Pratchetts humoristischer Zyklus um die "Scheibenwelt" gehört zu den erfolgreichsten Fantasy-Serien unserer Zeit. Psygnosis setzt das abgedrehte "Discworld"-Universum als Adventure in "Monkey Island"-Tradition um und wirft etliche Buchvorlagen in einen Topf: Jung-Zauberer Rincewind irrt durch die Scheibenwelt-Metropole Ankh-Morpork und soll einen Drachen aufspüren. Unterwegs stolpert der tolpatschige Zauberer über vertrackte Adventure-Puzzles. Ihr dirigiert Euren Aktionspfeil in herkömmlicher Abenteuer-Manier über Wunschobjekte und Orte, der anschließende Knopfdruck entscheidet über Eure Aktion. Rincewind kommentiert das angewählte Objekt mit Pratchett-typischem Humor, benutzt den Gegenstand oder verstaut ihn in seiner Truhe aus Birnbaumholz: Das intelligente Möbelstück watschelt treu hinter Eurem Sprite her und beglückt mit unbegrenztem Packraum. *rb*



Pratchetts Romanvorlage erscheint im Heyne-Verlag.



GESPRÄCHIG • Egal, wo der Pratchett-Fan hinschaut, an jeder Straßenecke lauern Charaktere aus der Romanvorlage und verwickeln Euch in urkomische Endlosdialoge. Entgegen der Playstation-Version müssen Saturn-Abenteurer allerdings auf eine deutsche Synchronisation verzichten. Trotzdem freut sich der "Discworld"-Enthusiast über die sensible Romanumsetzung, lediglich die Geschichtsschreibung der Scheibenwelt wurde ein bißchen verdreht. Ansonsten begeistert Euch eine vorlagengetreue Spielwelt, deren Slapstickoptik den Bildern des Discworld-Illustrators Josh Kirby nachempfunden wurde. Die nervigen Ladepausen wurden gegenüber der Sony-Version auf ein humanes Maß reduziert, Optik und Spielverlauf mitsamt Ruckelanimationen eins zu eins auf die Sega-Hardware portiert. Trotz Schönheitsfehler ist "Discworld" das Referenzadventure für deutsche 32-Bit-Abenteurer, nur einige unlogische Puzzles trüben stellenweise den Adventure-Spaß: Ohne Komplettlösung verzweifeln sogar Experten an den mitunter konfusen Rätseln.



HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	74 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	79 %

Slapstick-Fantasy nach populärer Romanvorlage: Motivierende Adventure um Scheibenwelt-Magus Rincewind.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 3/96 mit 79% Spielspaß getestet.

Entwickler: Sega, Japan

Toshinden Remix



Franzose Duke setzt sein stärkstes Special ein: Euer Ritter wirbelt auf einem Funkenregen durch die Luft und schlägt mit dem Langschwert zu.

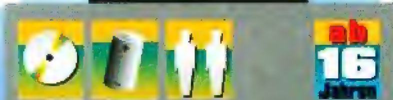




Gaia, furchterregender Obermotz von "Toshinden", fordert Saturn-Prügler zu einem überirdischen 3D-Duell. Nach einem speziell für den Saturn berechneten Render-Intro wählt Ihr zwischen acht Polygonhelden – wie dem gepanzerten Schwertkämpfer Duke, der vollbusigen Peitschenschwingerin Sofia oder dem klauenbewehrten Fo. Eure Helden steigen in mystische Polygonarenen inmitten von Wasserfällen, Wolkenkratzern oder gar zwischen bizarren Energiestrudel der Götterwelt. Euer Beat'em-Up-Held wehrt sich mit konventionellen Prügelmanövern sowie magischen Specials und rollt per Knopfdruck unter gegnerischen Attacken hindurch. Entgegen der komplexen Steuerung anderer Prügelspiele wurden Spezialmanöver auf einzelne Tasten gelegt. *rb*



FANTASY-ARENA • Sind "Virtua Fighter" oder "Tekken" zu nüchtern? Wer nicht mit blanker Faust prügeln will, sondern lieber das Zweihänderschwert aus dem Schrank packt, hält sich an Takaras Saturn-Debüt: Spieldesign und Sound wurden ohne Abstriche auf die Sega-Hardware portiert, nur bei der auf Playstation-Chips geeichten Optik mußte Sega Abstriche machen. Die Grafikauflösung wurde deutlich reduziert, viele Shading-Effekte gegen Texturen ausgetauscht und die riesigen Spiegel im Großstadt-Hintergrund wegrationalisiert. Auch Ellis' Transparenz-Wäsche mußte einem Raster-Röckchen weichen. Bis auf die optischen Einbußen wurde der Titel mankofrei umgesetzt: Steuerung und Specials gehen nach wie vor leicht von der Hand, vor allem Anfänger freuen sich über einen toll präsentierten und simpel spielbaren Fantasy-Prügler. Lediglich Profis ist der Titel auf Dauer einen Tick zu einfach: Enthusiasten können weder mit Pad-Verrenkungen noch Kombos ihr Können beweisen, "CD rein und losspielen" lautet die "Toshinden"-Devise.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	78 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	82 %

Stimmungsvoller 3D-Prügler in mystischem Ambiente und mit bewaffneten Kämpfern. Hochmotivierend, aber zu einfach.

Andere Versionen
Die Playstation-Version "Battle Arena Toshinden" haben wir in MAN!AC 11/95 mit 84% Spielspaß getestet, den Nachfolger "Tohshinden 2" in dieser Ausgabe ebenfalls mit 84%.

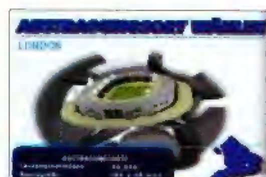
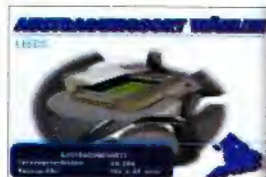
Entwickler: Gremlin, GB

Euro 96 England

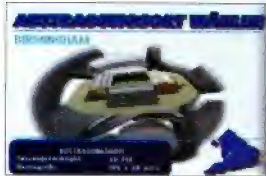
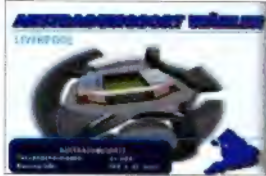
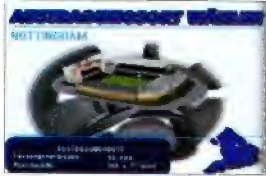

Der Zeitlupen-Modus ist ärgerlich: Erstens erlaubt er nur wenige Spielereien und zweitens ist die Bedienung – im Verhältnis zu den Minimal-Features – ziemlich blöde.


3D-Gebot Nummer 246: Aus der Perspektive von schräg oben hat man traditionell eine sehr gute Übersicht.


Mit einer gewagten Aktion hat sich der bulgarische Spieler den Ball erobert. Der Deutsche hat das Nachsehen.





Clevere Idee: Man nehme eine hauseigene Fußballsimulation für die Playstation, sichere sich die Lizenz zur aktuellen Europameisterschaft und ändere ein paar Features. Fertig ist das offizielle Fußballspiel zur „Euro 96" – für den Saturn. Als Basis für diese Neuheit diente Gremlin's „Actua Soccer" (in Deutschland „Ran Soccer"). Sega sicherte sich die Vertriebsrechte und publiziert den Titel unter ihrem "Sega Sports"-Label.
Entsprechend dem wichtigen Anlaß wurde die Präsentation komplett geändert. Dafür lagen die Spielmodi des Vorbildes (Liga & traditionelles Turnier) auf dem Opferaltar des Großereignisses: Außer einer Freundschaftspartie sowie einem belanglosen Trainingsspielchen steht nur noch der EM-Modus parat. Alle 16 Mannschaften haben ihre Original-Kicker im Aufgebot und auch die realen Stadien (acht an der Zahl) wurden digital nachempfunden. Diese Option macht sich bei der 3D-Präsentation recht gut (siehe Bilderserie links), im Spiel merkt man von den unterschiedlichen Arenen jedoch herzlich wenig. Außerdem dürfen jetzt bis zu vier menschliche Ballzauberer ans Joypad – zwei mehr als beim Playstation-Vorgänger.
Sieht man von einigen zusätzlichen Animationen der Spieler ab, erkennt man auf dem Platz sehr schnell die Parallelen zu „Actua Soccer". Aus verschiedenen Blickwinkeln verfolgt Ihr einen typischen Polygon-Kick mit plapperndem Reporter (u.a. in deutscher Sprache), Zeitlupen-Wiederholungen und gelegentlichem Flutlicht-Ambiente. Dabei sind „Actua"-Kundige eindeutig im Vorteil, denn das Spielgefühl ist dem des Stall-Kollegen sehr ähnlich – mit allen Vor- und Nachteilen. Nebenbei rühmt sich Gremlin, die typischen Spieltaktiken der einzelnen Teams den Computer-Pendants einprogrammiert zu haben. Ein Schiedsrichter überwacht die Einhaltung aller FIFA-Regeln, selbst an Strafstößen und roten Karten kommen böse Buben nicht vorbei. *mg*






Die elegante Menü-Präsentation wurde gegenüber "Actua/Ran Soccer" auf der Playstation komplett geändert. Außerdem wartet "Euro 96" mit anderen Features & Parametern auf.

LIZENZ-ORIENTIERT • Daß man gegenüber dem Playstation-Vorbild etwas ändern sollte, war den Entwicklern anscheinend klar. Doch leider bezogen sich die Korrekturen zu stark auf die "Euro 96"-Lizenz. Ansprechend gestaltete Menüs, ein EM-Modus und Multi-Player-Unterstützung – aber spielerisch blieb vieles beim alten. Die Grafik ist noch immer "knapp überdurchschnittlich", der Ball viel zu eckig und das Spieltempo recht gemütlich. Keine Frage, "Euro 96 England" läßt sich einwandfrei spielen und man entdeckt keine schwerwiegenden Fehler, doch das gewisse Etwas gibt's nur auf dem Cover: die EM-Lizenz. Ich hätte mir jedoch gewünscht, daß man neben der EM-Variante auch alltagstaugliche Modi wie z.B. eine Liga implementiert. Außerdem zeigte erst vor kurzem der Import "Victory Goal 96" (kommt offiziell im Herbst), was grafisch auf dem Saturn drin ist.








HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	65 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	62 %

Eleganter präsentiert, aber spielerisch sehr ähnlich zu "Actua Soccer". Solider Saturn-Kick mit Euro-Bonus.

Andere Versionen
Eine etwas schwächere Version gibt's als "Actua Soccer" bzw. "Ran Soccer" für die Playstation (siehe Test in MAN!AC 5/96 mit 58% Spielspaß)

Entwickler: ADK, J

Ninja Masters



Massenflucht aus der Redaktion: Der Paketdienst bringt ein neues Beat'em-Up fürs Neo-Geo – und langsam können wir keine mehr sehen. "Knauf Kontrol 3.5" verhindert, daß ich mich ebenfalls absetze – denn wer sich Prügelchampion nennt, muß auch die Zeche für diesen Titel zahlen. Kaum habe ich mir eine der zehn Spielfiguren ausgesucht – typische Zusammenstellung aus Martial-Arts-Jünglingen, altem Kung-Fu-Opa und zwei süßen Mädels – da verschlägt's mich in eine Landschaft, die frappierend an "Samurai Shodown" erinnert. Die Charaktere können eine Ähnlichkeit ebenfalls nicht verbergen. Wie gehabt vollbringen die Helden auf Kommando verschiedene Special Moves oder legen den Gegner mit einem "Ibuki" (volle Schlagpower) auf die Matte. Wer B und C gleichzeitig drückt, steckt seine Waffen weg, um im Nahkampf schlagkräftiger zu sein. *ak*

Das Automatenmuster stellte uns NOVA zur Verfügung.

ab 16 Jahren

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO GEO CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	58 %
SOUND	50 %
SPIELSPASS	53 %

Durchschnittliches Prügelspiel mit austauschbaren Figuren und rückligen Animationen. Null Innovation.

Das Entwicklerstudio ADK gehört zum SNK-Konzern und firmierte früher unter "Alpha Denshi". Einigen von Euch sind sie sicherlich noch als Schöpfer von "Magician Lord", einem der grafisch beeindruckendsten Neo-Geo-Spiele, bekannt.



Im Standbild gar nicht mal schlecht: Bewegen sich die Spielfiguren, geht die Ruckelei los.



DEKLASSIERT • Es nervt langsam: Ein Prügelspiel jagt auf dem Neo-Geo das nächste – entweder "King of Fighters" steht Pate, oder "Samurai Shodown" dient als Vorbild. "Ninja Masters" gehört zur letzteren Kategorie: Ordentliche Grafik und Charaktere im "Shodown"-Stil, aber rucklige Animationen, Dudel-Musik und kaum Innovationen. Man nehme zehn Kämpfer, ein paar scharfe Säbel, die üblichen Features (Special-Move, aufladbares Mega-Special, Kombo-Attacke) und fertig ist ein neues Prügel-Epos – diesmal hoffentlich ohne Fortsetzung.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant

Produzent: Mitzi McGilvray (Time Warner) • **Produzent & Design:** Baron R. K. Von Wolfsheid • **Original-Programm:** William A. Ware • **Programmierung:** Markus Breyer (Playstation) • **Grafik:** Van Arno • **Sound:** Jeffrey Parker

Return Fire



Das ASV-Vehikel ist souverän bewaffnet, aber sehr langsam & träge – hier im Feuergefecht mit einem Geschützturm.



Um eine feindliche Festung sturmreif zu schießen, kommt Ihr im Panzer. Durch seinen drehbaren Geschützturm ist er ein würdiger Gegner für stationäre und fliegende Feinde.



Liegt die gegnerische Basis in Schutt und Asche, macht sich Euer Jeep auf den Weg, um die Fahne zu bergen.



Der Helikopter feuert auf Ziele am Boden & in der Luft. Auf der Suche nach der Fahne dient er Euch als Aufklärer.



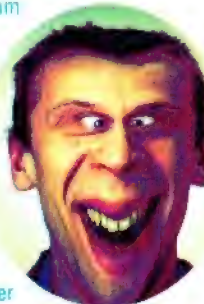
Durch seine klassische Action-Spielmechanik ist "Return Fire" für ältere Spieler und Nostalgiker geeignet, wegen der optisch und akustisch expliziten Gewaltdarstellung sollten sogar ausschließlich erwachsene Spieler zum Joypad greifen. Angesichts der Sanitärszelte, die Ihr in "Return Fire" mit einem Schmatzen überrollt sowie der fliehenden Mini-Sprites, die sich unter Euren Panzerketten in blutige Flecken verwandeln, erscheint die USK-Freigabe "ab 16" noch recht gnädig.

Nervös hüstelt der Diesel, der Jeep springt an – und rumpelt gegen die Festungsmauer. Wieder flottrangiert setzt er durchs Tor und brettert durch eine menschenleere Wüste. Für die trostlose Landschaft seid Ihr verantwortlich: Die rauchenden Trümmer zu beiden Seiten des Asphalts zeugen von früheren Ausflügen im Panzer, ASV-Transporter und Kampfhubschrauber.

In "Return Fire" steuert Ihr vier unterschiedliche Vehikel, um die Festungen des Feindes zu erstürmen und eine Flagge von dort ins eigene Lager zu entführen. Im Gegensatz zum Gegner, der die gesamte (stufenlos zoomende) Landkarte mit Geschütztürmen, Mauern und Munitionslagern bepflastert hat, gehört Euch nur ein kleiner Gebäudekomplex mit unterirdische Garage. Vom Zugriff der Feinde verborgen warten hier jeweils drei Modelle der vier unterschiedlichen Einsatzvehikel. Ein Lift bringt Euch zur Oberfläche. Sollte Euch beim Action-Trip durchs Feindesland der Sprit ausgehen, kehrt Ihr hierher zurück. Falls Euer Gefährt im Granathagel explodiert, werdet Ihr automatisch zurückbefördert und müßt ein Reserve-Fahrzeug starten.

Jeder Vehikeltyp steuert sich anders, so daß Eure ersten Feldzüge an unbeholfene Fahrversuche in der Bundeswehrschule erinnern. Später lernt Ihr die Qualitäten der Vehikel zu schätzen: Der Panzer ist robust, flott und hat eine schwenkbare Kanone, die Ihr unabhängig zur Fahrtrichtung kreisen laßt. Der Jeep ist haarstäubend schnell und das einzige Vehikel, das eine Flagge nicht nur freischießen sondern auch bergen kann. Leider besitzt es keinen Radar und geht bei einem Streifschuß in Flammen auf. Deshalb schickt Ihr vor der Jeep-Fahrt einen Hubschrauber zur Aufklärung los oder räumt Gefechtstellungen mit dem unverwüstlichen "Armored Support Vehicle" aus dem Weg. *wi*

SANDKASTENKRIEG • Ein Action-Spiel, das Euch vom ersten bis zum letzten Level mit der gleichen tristen Wüstenoptik konfrontiert? "Return Fire" muß gute spielerische Argumente haben, um dieses Manko wettzumachen. Zum einen wird die Grafik zwar nicht durch neue Elemente bereichert (es bleibt bei Sand, Palmen, Türmen & Mauern), scrollt dafür aber flüssig und mit sensiblem Zoom. Gebt Ihr Gas, entfernt sich die Kamera, damit Ihr vorausschauend fahren könnt. So unterstützt die Grafik die Spielmechanik, während der donnernde Klassik-Soundtrack und die verblüffend realistischen Sound-FX für Atmosphäre sorgen. 200 Levels, Paßwort und Batterie-Funktion sichern die Langzeitmotivation am kniffligen Action-Taktik-Mix. Fast perfekt: Hätten die Entwickler an unterschiedliche Gegner oder gar an einen Obermotz gedacht, wäre "Return Fire" ein Action-Meilenstein





In der unterirdischen Basis tankt oder repariert Ihr Eure Fahrzeuge oder studiert die Karte (hier im Zwei-Spieler-Modus).



Sowohl im Ein- als auch im Zwei-Spieler-Modus dürft Ihr die Armaturen ausblenden – der Spieler links hat's getan.

RETURN FIRE

CODE 010 201 022 · D · ab 18 Jahren

HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	72 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	81%

Klassische Arcade-Action im blutigen 32-Bit-Gewand. Surround-Sound & eine Prise Taktik verschärfen das dramatische Kriegsspiel.

Andere Versionen
Das Original erschien im letzten Jahr für das 3DO. Neben der PC-Variante sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Empire, GB

Pro Pinball – The Web



Die Flipperwelle schwappt vom PC auf die Konsolen über: Nach Oceans "True Pinball" und noch vor dem Bewerber von Virgin ("3D Pinball") spannt sich "The Web" über der Playstation aus. Im Gegensatz zu anderen Joypad-Flippern verbirgt sich hinter "Pro Pinball" nur ein einziger Tisch, der lediglich in der Sichtperspektive dezent verändert werden kann.

Dafür enthält "The Web" alle Spielelemente, die Pinballdesigner in den letzten Jahrzehnten einfielen. Die obere Bildschirmhälfte wird von zwei Rampen und Hochbahnen beherrscht, zwischen denen Sink-Holes, Targets, Bumper und Gates verborgen sind. Ganz außen verläuft eine weitere Bahn die – von schwungvollen Schüssen durchlaufen – u.a. das Extraball-Target aktiviert. Links, auf halbem Weg zum unteren Bildschirmende steht Euch ein dritter Schläger zur Verfügung, der sich vortrefflich für Zielschüsse auf die rechte Rampe eignet. Wer mehrmals hintereinander trifft, aktiviert punkteträchtige Combos.

Mit bestimmten Treffern starten Zwischenspiele, die von Animationen auf der LCD-Anzeige untermalt werden. Ein Zeitlimit läuft, während Ihr hektisch Targets, Holes oder Bahnen nach einer vorgegeben Reihenfolge abschießt.

Eine der LCD-Animationen lädt Euch sogar zum Mitspielen ein: Mit den Schläger-Buttons steuert Ihr einen Laserstrahl, um heranfliegende Asteroiden zu zerstören. Die darunter gemischten Bonus-Objekte laßt Ihr hingegen unbehelligt.

Wie nahezu alle Flipper seit "Behind the Mask" auf dem Super Nintendo basiert auch "The Web" auf einem Vektoren-Modell und ist vom ersten bis zum letzten Pixel gerendert. Drei perspektivisch unterschiedliche Darstellungen wurden auf CD gepreßt. Da trotz Interlace-Modus Schriften und Symbole kaum zu erkennen sind, führt Euch eine Slideshow durch die Feinheiten des Tisch-Designs. Die Bilder, die wir um das Bildschirmfoto auf dieser Seite plazierten, stammen aus der Diashow und verraten Euch, wo sich die Jackpot-Öffnung befindet und wo z.B. die Einfahrt zu den "Super Jets" beginnt.



Vor beiden äußeren Bahnen warten Spinner. Hinten links das Jackpot-Hole, rechts davon Targets und zwei weitere Sinkholes.



Mehrmals angespielt, aktiviert die äußerste Bahn das Extraball-Sinkhole und andere Aufmerksamkeiten.





Gut versteckt: Hinter der linken Rampe und den drei roten Bumper verbergen sich die Gates für den Multiplikator.

Desweiteren bietet Euch "The Web" ein "Space Station"-Dreier-Multiball und ein "Frenzy"-Gemetzel mit bis zu vier Bällen – die genaue Anzahl bleibt Eurer Wahl überlassen.

Gegenüber den zahllosen Spiel-Features nehmen sich die "The Web"-Optionen kläglich aus: Drei dezent unterschiedliche Blickwinkel werden Euch angeboten, wahlweise mit (kleines Bild unten) oder ohne (großes Bild) Anzeigentafel. Selbstverständlich können bis zu vier Spieler teilnehmen, ab 500.000 Punkte gibt´s ein Freispiel. Eine Gnadenfrist kennt "The Web" ebenfalls: Verläßt die Kugel schon nach wenigen Sekunden den Tisch, wird eine zweite eingeworfen.

QUALITÄT • ...statt Quantität, war der Vorsatz der Empire-Entwickler, die im Gegensatz zur Konkurrenz nur einen einzigen Pinball-Tisch gestalteten. Ihr "The Web" ist in Hinsicht auf Features ein Schwergewicht und entschädigt für die fehlende Themenauswahl einer "True Pinball"-Compilation. Wir MAN!ACs spielten ohne Regelheft und benötigten Stunden, um alle Bonusmöglichkeiten und versteckten Gates aufzuspüren. Alle zeitlich begrenzten Aufgaben hat von uns bisher noch keiner geknackt. Trotz realistischer Ballphysik ist "The Web" jedoch nicht perfekt: Zu oft bumbert die Silberkugel müde übers Spielfeld und trudelt, ohne dem Spieler eine Chance zu lassen, ins Aus. Dem einsamen Flippertisch hätte ich außerdem mehr Optionen gegönnt, z.B. eine Möglichkeit, den Neigungswinkel zu verstellen. Der Sound? Abwechslungsreich, aber dumpf & ohne Temperament







HERSTELLER	EMPIRE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	64 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	69 %

Feature-gespickter Science-fiction-Flipper mit weiblicher & männlicher Sprachausgabe. Umsetzung des gleichnamigen PC-Spiels.



Von "The Web" lassen sich drei verschiedene Schrägansichten anwählen. Viel Sorgfalt ließen die Entwickler...

...der LCD-Anzeige zukommen. Diverse Animationen und ein Asteroiden-Ballerspiel lockern die Flipperpartie auf.

Andere Versionen
Eine Saturn-Umsetzung erscheint in diesen Tagen.

Produzent: John Vifian • **Programmierung:** Dean Grandquist, Brian Lewis, Daniel Deremiah, Dan Moen, Paul Schlegel • **Grafik & Design:** Rick Diamond, Greg Smith • **Sound:** Steven Scherer, Brad Rudolph, Deenie Hamacher, Bruce Nolen • **Darsteller:** James Tolkan, Julie Carmen, George Castillo, Squire Fridell u.a.

Top Gun Fire at Will!





Ihr fühlt Euch als Herr der Lüfte und seid unschlagbar am Steuerknüppel? Dann nicht´s wie ab in das Schulungszentrum, wo unter den besten Kampfpiloten ein Rekrut für das "Top Gun"-Squad gesucht wird.

Als Neuling Tom betretet Ihr die geheiligten Hallen des Pilotenolymp. Moschverdächtige Hard-Rock-Riffs begleiten Euch, während Ihr den Gang zum Briefing-Raum entlangschreitet. Eure ersten fünf Missionen sind Übungskämpfe, erst dann werdet Ihr zu offiziellen Aufträgen nach Kuba, Miramar, Korea und Lybien geschickt. Nachdem Ihr die Anfänger-Prüfung bestanden habt, wird´s zum ersten Mal richtig ernst. In forschem Ton weist Euch der Einsatzleiter in die erste Mission ein: Euer Einsatzgebiet ist die Küste von Kuba, 25 feindliche Migs und Sam-Abwehrraketen müssen zerstört werden. Per Klick schwingt Ihr Euch in Cockpit Eurer F-14, die per Autopilot vom Boden abhebt. Auf 1.500 Fuß schwenkt Ihr mit einer gekonnten Rolle ins Kampfgeschehen: Per Cockpit- und Außenperspektive steuert Ihr Euren Jäger durch Polygonwolken und Bitmapexplosionen, mit den Feuerknöpfen wechselt Ihr zwischen Luft-Luft- und Luft-Boden-Raketen und ballert mit dem MG die Feinde vom Himmel. Ein kleiner Radar meldet Jäger im nahen Umkreis, per Flare leitet Ihr gegnerische Raketen in die Irre. Werdet Ihr doch getroffen, zeigt ein Flugzeugschema den Schaden an. Habt Ihr den Kampf mit halbwegs intaktem Fighter überstanden, landet Ihr automatisch auf dem Flugzeugträger und marschiert direkt zum Chef, um Meldung zu erstatten. *oe*



Die Cockpit-Perspektive gewährt wenig Übersicht.



"Boom!" – Eine Mig geht in einem Feuerball auf.

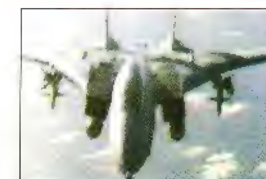


Kämpft, bis sie Euch vom Himmel holen: Um einem Flügelschaden entgegenzuwirken, hängt Ihr hart am Ruder.



Nicht alle Flieger sind Kanonenfutter: Über dem Ozean eskortiert Ihr Rettungshelikopter und Zivilflugzeuge.

Alle Actionszenen auf Flugzeugträgern und in der Luft stammen aus dem berühmten Filmvorbild, FMV-Schnipsel für die Missionsvorbereitung und die Blödeleien der Kollegen wurden neu eingespielt.









STURZFLUG • "Top Gun" ist auf der Playstation so spannend wie im Kino: Grooviger Hardrock wird von Digi-Funksprüchen und krachenden Explosionen übertönt, die flotte Polygongrafik versetzt Euch in einen Höhenrausch. Die simple Steuerung und Eure zielsuchenden Waffen machen das simulationsangehauchte 3D-Ballerspiel zur fetzigen Mig-Jagd. Leider bieten die Zerstörungs- und Eskortmissionen kaum spielerische Abwechslung: In der Luft tummeln sich nur sechs Gegnertypen, die sich im Kampf nicht besonders clever verhalten – Kanonenfutter zur Massenabfertigung. Obendrein greifen die Jäger immer erst Euch an, bevor sie sich mit dem zu beschützenden Flugzeug befassen. Die Zahl der Feinde ist der entscheidende Unterschied zwischen den Missionen. Wären diese besser designt, hätte die 3D-Schlacht das Zeug zum absoluten Baller-Hit.





Eure Abschüsse in der Luft und am Boden werden per Ministatistik abgerechnet und auf der Memory Card zusammen mit dem Spielstand verewigt.

TOP GUN FIRE AT WILL

OPTIONS
RESTORE GAME
START GAME

ab 12 Jahren

HERSTELLER	MICROPROSE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	78 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	75 %

Simulations-angehauchte 3D-Luftschlacht mit schwungvoller Grafik, simpler Steuerung, aber stupiden Dauerfeuermissionen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Produzent: Grant Dean • **Design:** Rick Bakewell • **Programmierung**: Nick Thompson, Tim Cannell, Paul Dunning • **Sound**: John Broomhall, PC Music

Gunship



Simulationsfreaks atmen auf: Mit "Gunship" erscheint eine der renommiertesten Kampfsimulationen für die Playstation. Um die Actionspieler nicht zu verprellen, implementierte Microprose aber auch Optionen, die für einfache Spielbarkeit sorgen. Im "Quick Fire Game" geht's sofort los: Als Offiziersanwärter lenkt Ihr einen der berüchtigten amerikanischen "Gunship"-Helikopter in schwer verteidigtes Feindgebiet. Eure Waffensysteme sind bereits festgelegt. Nacheinander wird der Bordcomputer mit den Einsatzorten programmiert, auf einer zuschaltbaren Karte ortet Ihr Feindeinheiten. Mit jedem Abschuß kommt Ihr der Beförderung näher, eine Highscore-Liste speichert Rang und Namen.

Ernsthafte Piloten schreiben sich nach ersten Kampfeindrücken begeistert auf den Dienstplan des Kampagnen-Modus, der den Hauptbestandteil von "Gunship" bildet. Als unerfahrener Pilot arbeitet Ihr in einer Staffel an Eurer virtuellen Karriere. Ihr wählt entweder den Persischen Golf oder Mitteleuropa als Einsatzgebiet und erhaltet das erste Briefing. Einsätze bestehen dabei aus einem unbedingt zu erfüllenden Primärziel (z.B. einen Nachschubkonvoy abzufangen) und einem optionalen Sekundärziel, wie der Zerstörung einer strategisch wichtigen Brücke.

Auf der Satellitenkarte erkennt Ihr die vom Oberkommando angenommenen Zielorte nur grob, die genaue Aufklärungsarbeit bleibt Eure Sache. Auch Hauptquartier und Nachtankstützpunkte sind verzeichnet. Die genaue Struktur, wie Ihr den Einsatz bestreitet, steht Euch völlig frei. Mit Trägheitsnavigationspunkten, sogenannten Wegmarken, die Ihr beliebig setzt, füttert Ihr den Bordcomputer. Im Flug schaltet Ihr nur noch zur gewünschten Wegmarke. Der Kompaß zeigt Euch dann die Richtung des nächsten Ziels.

Im Gegensatz zum "Quick Fire"-Modus folgt jetzt die Wahl von Helikopter und Waffen: Für Rettungs- und Nachschubmissionen klettert Ihr in die "Blackhawk"-Kanzel, für "Search and Destroy"-Einsätze ist der "Apache" wegen seiner Waffenzuladungskapazität erste Wahl. Mit diversen Luft-Luft- bzw. Luft-Boden-Raketen vervollständigt Ihr Eure Ausrüstung. Im Optionsmenü legt Ihr den Schwierigkeitsgrad fest. Feindintelligenz, Waffen-, Flug- und Landehilfen paßt Ihr hier Eurem Können an, ein Balken informiert Euch über den Gesamt-Schwierigkeitsgrad des folgenden Einsatzes.

Die Missionen fordern neben Flugpraxis auch Improvisationstalent. Auf dem Weg zum Ziel werdet Ihr nämlich permanent von Luft- und Bodeneinheiten

Der Flugzeughersteller McDonnell Douglas Helicopter Company steuerte das "Gunship"-FMV-Intro bei. Die Waffentechnologie der Helikopter wird patriotisch-pompös gefeiert. Ihr werdet Zeuge von Dokumentaraufnahmen und Waffentests, in denen die vernichtende Wirkung der Ausrüstung demonstriert wird.









Auf der zoombaren Satellitenkarte setzt und verändert Ihr die Wegmarken, um Feindverbände zu umfliegen. Vernichtete Gegner hinterlassen ein "X".



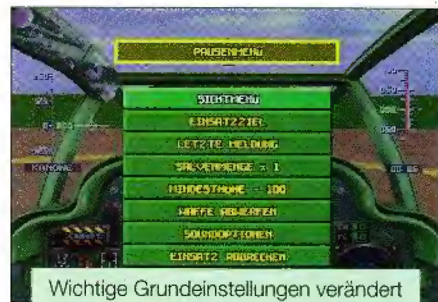
Rauchwolken behindern Eure Sicht im Gefecht. Der wachsame Co-Pilot meldet Euch jedoch akustisch jeden Feind.



In der Außenansicht besser zu steuern: Der "Apache" setzt zur gefühlvollen Landung an. Im Optionsmenü könnt Ihr die Landeprozedur drastisch vereinfachen.



In Nacht-Missionen verlaßt Ihr Euch mehr als bei Tageslicht auf Eure Navigationsinstrumente und den Co-Piloten.



Wichtige Grundeinstellungen verändert Ihr im Pause-Modus, Vergeßliche lesen das Briefing nochmal.



Im "Quick Fire"-Spiel geht's um den High-Score: Nach Vernichtung der Ziele setzt der Computer automatisch die neue Wegmarke in das Navigationssystem.



Eine der größten Stärken von "Gunship": Im Optionsmenü paßt Ihr die Simulation Euren Wünschen an.



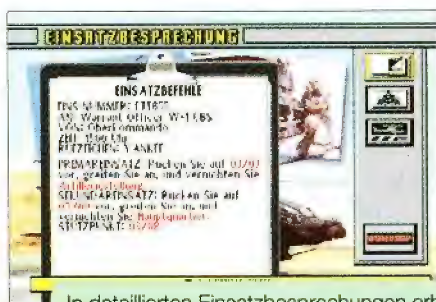
Der Einsatzplan Eurer Staffel zeigt eine traurige Bilanz: Die meisten Fliegerasse sind bereits tot.

FLUGSCHULE • Wer als "Thunderhawk 2"-Pilot in's "Gunship"-Cockpit steigt, hat nichts zu lachen: Bevor man auch nur ansatzweise Kontrolle über die trägen Heli-Monster hat, vergehen Stunden. Selbst das "Quick Fire"-Spiel verlangt Übung. Die sinnvollen Optionen erlauben glücklicherweise, Geduldsproben wie z.B. die Landung zu vereinfachen. Simulationsfans freuen sich über Vernichtungs-, Bergungs- und Verfolgungsmissionen, die enormen Freiraum bieten: Die Idee mit den Navigationspunkten und ihre einfache Anwendung bereichert die Simulation mit taktischen Elementen. Optisch enttäuscht die Simulation durch ihre langsame Grafik und die eintönigen Landschaften, die zumindest flüssig scrollen. Spielerische Längen gibt's nur bei großen Distanzen (bis zu 50 km) zu einigen Zielen. Ein Glücksfall für Simulationsfreaks; Langzeitmotivation ist garantiert.



geortet, was Euch zu Ausweichmanövern oder zum Raketeneinsatz zwingt. Verbraucht Ihr Euren Vorrat jedoch schon auf dem Weg zum Ziel, ist der Missionserfolg gefährdet. Besser, Ihr schaltet auf die Karte: Die Satellitenaufklärung erfaßt neu identifizierte Feindziele automatisch. Ihr ändert Eure Route durch das Setzen neuer Wegmarken. So umgeht Ihr feindliche Verbände, die keine Missionspriorität besitzen. Aktiviert Ihr den Autopiloten, seid Ihr aller Navigationssorgen ledig. Eine Zeitbeschleunigungsfunktion (mal zwei bzw. mal vier) verkürzt die Flugdauer zwischen den Zielen. Nähert Ihr Euch Feinden, genügt ein Knopfdruck, um in den normalen Zeitablauf zurückzuschalten und den Kampf aufzunehmen.
Die Beschädigung Eurer High-Tech-Bordausstattung hat fatale Folgen: Orientierungsgeräte fallen aus, Waffen versagen, und Euer Heli kann den Kurs nicht mehr halten. Dann erreicht die Simulation Ihre dramatischen Höhepunkte: Mit einem Auge auf dem Radar versucht Ihr verzweifelt, MIG-Jägern zu entwischen und anhand von Flußläufen zum Stützpunkt zu flüchten. Den Einsatz könnt Ihr jederzeit, auch ohne erfüllte Aufträge, abbrechen, indem Ihr die rettende Basis erreicht. Einer Analyse der erfüllten Ziele im Debriefing folgt (hoffentlich) eine Beförderung oder Ordensverleihung.
Je nach erreichtem Rang vergrößert sich das Euch zur Verfügung stehende Heli-Arsenal. Hochrangige Offiziere befehligen ganze Hubschrauberstaffeln und weisen einzelnen Gunships taktische Positionen auf der Karte zu. Statt die eigene Beerdigung zu besuchen, löschen abgeschossene Piloten die verhunzte Mission aus den Akten und brechen erneut in's Feindesland auf. *cb*

Die Army muß erst überzeugt werden, Euch an den Steuerknüppel der "Apache Longbow" und der "Comanche" zu lassen. Erst nach etlichen erfolgreichen Einsätzen werden diese Prunkstücke für Euch freigegeben. Vorher müssen "Apache", "Kiowa", "Blackhawk" und "Defender" ausreichen.





In detaillierten Einsatzbesprechungen erhaltet Ihr Informationen über Missionsziele und Feindaktivitäten. Den Lohn Eurer Mühen seht Ihr rechts: Beförderung!

TRADITIONELL • "Gunship" sorgte auf dem C 64 für schlaflose Nächte, die Playstation-Version setzt mit flüssiger Polygon-Grafik, unkomplizierten Icon-Menüs und stimmungsvollem Funkverkehr noch eins drauf. Als Simulationsfan halte ich die umfangreichen Optionen und die manuelle Bewaffnung für grandios: Missionsvorbereitungen und taktische Planung unterscheiden die Simulation vom Actionspiel und sind Voraussetzung für den Erfolg des Einsatzes. Dafür stört mich die große Reichweite der Raketen und das flache Gelände: Ihr ballert den Feind schon ab, bevor Ihr ihn erkennen könnt. Wer sich im Tiefflug à la "Comanche" durch den Canyon anschleichen und plötzlich vor dem Feind auftauchen will, wird bei "Gunship" enttäuscht. Hätten sich die Entwickler von modernen PC-Simulationen beeinflussen lassen, wäre ihnen eine 80er-Wertung sicher gewesen.



GUNSHIP

ab 16 Jahren

HERSTELLER	MICROPROSE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	64 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	78 %

Fesselnde, umfangreiche Edel-Simulation mit Langzeitmotivation. Langsame, eintönige Grafik trübt den Gesamteindruck.



Andere Versionen
Eine Umsetzung ist zur Zeit nicht geplant.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Jetzt ist es also soweit. Der große Unbekannte im Next-Generation-Rennen hat den Schleier gelüftet, das Nintendo 64 steht in den japanischen Geschäften. Wir erwarten gespannt Eure Eindrücke nach unserem großen Einführungstest. Was haltet Ihr im Lichte der Fakten von Gerät und Spielen? Schlägt Euer Herz trotz der neuen Konkurrenz noch für die 32-Bitter? Zeit für Prophezeiungen: Was kann und wird Nintendo's Hardware-Frischling auf dem Markt bewirken?

Topseller?

Ein Thema in meinem Bekanntenkreis ist die "Egoistenpolitik" einiger japanischer Softwarehersteller, die ohne Rücksicht auf Verluste den europäischen und, mit aufsteigender Tendenz, auch den amerikanischen Markt ignorieren. Squaresoft und Enix verzichten auf Umsetzungen ihrer RPG-Perlen wie z.B. "Secret of Mana 2" oder "Bahamut Lagoon".
Es wäre Gerüchten zufolge nicht mal unrealistisch, wenn "Final Fantasy 7" es ebenfalls nicht über den Teich schafft. Traurig, aber wahr.
Was zurückbleibt, sind frustrierte RPG- und Adventurefreaks, die ihre Konsolen verkaufen. Der immer wieder unterschätzte Rollenspielmarkt ist nämlich auch im Konsolenbereich von erheblicher Bedeutung. Daß "Secret of Mana", "Zelda" und "Final Fantasy 3" zu den meistverkauften Spielen in Europa zählen, unterstützt diese Aussage.
Darum rufe ich alle RPG- bzw. Action-Adventurefans auf, Briefe an Sony, Nintendo, Square, Enix & Co. zu schreiben, und nicht nur zu diskutieren und zu jammern. Nur gemeinsam kann eine Reaktion bewirkt werden – die Macht sei mit uns. Druckt diesen Brief bitte ab, denn ohne Unterstützung von Magazinen wie dem Euren ist unser Vorhaben nicht realisierbar.

Verfasser unbekannt

In Eurer Ausgabe 5/96 war ich vom ausführlichen "Super Mario RPG"-Preview besonders angetan. Was mich jedoch geschockt hat, war die etwas beiläufige Erwähnung, daß das Spiel unter Umständen nicht in Deutschland erscheint. Das ist doch der Hammer!
Schreibt an Nintendo und laßt Euch das nicht bieten. Ich bin ein eingefleischter Nintendo-Anhänger, aber in letzter Zeit nehmen sich die Damen und Herren doch vielleicht etwas zuviel heraus. Zuerst die permanente Verschiebung des N64, dann die Sache mit dem Virtual Boy (wo bleibt er bloß?). Und jetzt, sozusagen als Krönung, die (eventuelle) Vorenthaltung einer der interessantesten Veröffentlichungen des Jahres. Das darf ja wohl nicht wahr sein!

Florian Seidel, Bürstadt

Rollenspielperlen wie "Secret of Mana" waren tatsächlich enorm erfolgreich. Nintendo ist sich dessen bewußt und würde deshalb schon aus wirtschaftlichen Gründen liebend gerne eine deutsche "Super Mario RPG"-Version veröffentlichen. Square weigert sich jedoch, das Spiel einzudeutschen, was Rollenspieler verständlicherweise verärgert. In diesem Fall aber trifft Nintendo keine Schuld. Trösten sollte Super-NES-Fans jedoch die Veröffentlichungen von "Terranigma" (Enix) sowie "Lufia 2" (Taito/Natsume) noch in diesem Jahr.
Für die 32-Bitter gilt: Umsetzungen auf CD sind leichter und vor allem billiger zu bewerkstelligen als bei den 16-Bit-Modulmonstern. Mittelfristig können Rollenspieler daher mit Umsetzungen der Highlights rechnen. Die Aufforderung, an Sega, Sony und Nintendo zu schreiben, um mehr deutsche Rollen- und Strategiespiele zu fordern, geben wir gerne weiter. Vielleicht zeigt ein solches Vorgehen ja Wirkung.

Serienfrage

Da ich stolzer Besitzer einer PAL-Playstation bin, habe ich mit Freude die MAN!AC 1/96 gelesen. In der Ausgabe schreibt Ihr, daß man mit einem Wechseltrick auch Import-CDs spielen kann. Und in der MAN!AC 4/96 steht, daß man an der Seriennummer erkennen kann, welches Gerät die Import-CDs verdaut. Da drehe ich doch glatt meine PS um und sehe da... Seriennummer C 56833432... Jubel... Und schon weg in den Computerladen, eine Import-CD gekauft. Daheim das Ganze ausprobiert, aber nix tat sich. Die CD drehte munter ihre Runden, doch der Hauptbildschirm verschwand nicht. Entweder kann ich nicht richtig lesen oder oder Ihr habt da was durcheinandergewürfelt. Für eine Lösung des Problems wäre ich dankbar.

Thomas Thulke, Emmerthal

...dabei ist das Problem ist im Grunde keines. Bisher ist uns unter Dutzenden Playstations mit einer Seriennummer von 5.xxx.xxx noch keine untergekommen, die den Wechsel verweigert hat. Daß bei Dir die Prozedur nicht funktioniert, kann entweder an Deiner speziellen Import-CD oder auch an der Playstation liegen. Mit der Aussage "unter 6.000.000" bezogen wir uns auf einen vielfach bestätigten Erfahrungswert. Gerüchte beziffern die genaue Umstellung des Betriebssystems auf die Seriennummer 5.92x.xxx. Probier' sicherheitshalber eine andere CD aus, um nicht vorzeitig aufzugeben.

Square-Sucht

Ich finde es besonders gut, daß Ihr amerikanische und japanische Spiele testet. Als Rollenspielfan ist man vor allem auf Importe angewiesen. Das Verschieben des "N64"-Erscheinungstermins schadet Nintendo sehr, es werden wohl viele potentielle Käufer abwandern. Auch ich überlege mir angesichts des Weggangs von Square die Anschaffung einer Playstation.

René

Technik-Talk

Läßt sich Sega's "Model 3"-Hardware mit der Technik des "Nintendo 64"-Systems vergleichen? Ich bezweifle, daß "Virtua Fighter 3" auch nur annähernd mit einer derartigen 3D-Grafik auf den Saturn übertragen werden kann. Und schaut man sich die ersten Screenshots von "Shadows of the Empire" an, verlangt man doch allzugerne von Konsolen- und Softwareherstellern ein Dokument, das belegt, daß sich langsame CD-ROM-Technologie aufgrund von "Full Motion"-Schnipseln und "Interactive Movies" wirklich lohnt. Anstatt grafisch abgespeckter Arcade-Rennspiele, die im wahrsten Sinne des Wortes kurzweiligen Spaß versprechen, warte ich lieber noch ein halbes Jahr. Und zwar auf eine Konsole, die hoffentlich neben ausgereifter Technik und anspruchsvollerem Spieldesign "längere Kurzweil" bietet und somit das hält, was die PR-Abteilung von Nintendo dem geneigten Spieler verspricht.

Bastian Rastätter, Rastatt-Ottersdorf

Mit Deinen Zweifeln liegst Du richtig: Es ist unmöglich auf einer 32-Bit Heimkonsole die atemberaubenden Top-Titel wie "VF2", geschweige denn "VF3" exakt umzusetzen. Wie das Beispiel "VF2" zeigt, sind Achtungserfolge, die die wesentlichen Grafikdetails und den Spielspaß

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Das **Playstation Action-Replay** dient nicht als Import-Adapter. Ihr müßt entweder den Wechseltrick (MAN!AC 1/96) anwenden oder Eure Konsole umbauen lassen.

Importe aus Japan/USA auf der Playstation laufen ausnahmslos im 60 Hz-Modus; d.h. Ihr benötigt einen Multinorm-TV oder ein RGB-Kabel, um die Spiele in Farbe zu genießen. Die Playstation schaltet softwaremäßig zwischen 50 bzw. 60 Hz um, egal, welches Grundgerät Ihr benutzt.

Für das **3DO-M2** gibt's noch keine Veröffentlichungsdaten. Rechnet nicht damit, daß es noch dieses Jahr erscheint.

Die neue **Memory Card** von Datel speichert insgesamt 120 Blocks. Ihr wählt zwischen acht verschiedenen 15-Block-Bänken den aktiven Bereich aus. Für Besitzer speicherintensiver Software ist die ca. 80 Mark teure Card sicher empfehlenswert.

Ob es einen **Adapter für das "N64"** geben wird, steht noch in den Sternen. Ihr könnt aber davon ausgehen, daß die bekannten Zubehör-Spezialisten an entsprechenden Lösungen arbeiten.

erhalten, aber durchaus drin. Selbst dieser Hit ist jedoch weit von einer genauen Kopie entfernt. Die "Model 3"-Hardware ist jeder Konsole, auch dem "N64", überlegen und somit nicht einmal ansatzweise vergleichbar. Die "grafisch abgespeckten Arcade-Rennspiele" wie "Ridge Racer" oder "Sega Rally" sind Spielspaß-Garanten der ersten Garnitur, die wir nicht missen wollen.

Deine Ablehnung der CD-Technologie können wir nicht ganz nachvollziehen. Was aus den CD-Konsolen herauszuholen ist, überzeugt inzwischen auch anfängliche Skeptiker. Auf der anderen Seite wird's schlechte Spiele auf jeder Konsole und auf jedem Speichermedium geben – egal ob Modul, CD oder gar Laserdisk.

Hitparade

Ihr produziert die beste Konsolenzeitschrift, die ich kenne. Ihr solltet aber noch einige Seiten für Leser-Charts opfern. Einige Fragen habe ich auch:

– Wird es eine PS-Version von "Wing Commander 4" geben?

– Wo kann man in Bielefeld englische und japanische Comics kaufen?

– Wird es "Final Fight 3" auch für die PS geben? Faris Gameel, Lage



"Einige Seiten" für Charts halten wir für übertrieben. Schreibt uns aber bitte, wenn Ihr grundsätzlich Interesse an einer solchen Rubrik hättet. "Wing Commander 4" für die Playstation ist seit längerem angekündigt und sollte bald erhältlich sein. Bei "Final Fight 3" handelt es sich um eine SNES-Eigenentwicklung, die momentan nicht für andere Konsolen umgesetzt wird. Comics bestellst Du Dir am besten über spezialisierte Versandhändler. Adressen findest Du in Comic-Fachmagazinen.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb, freier Mitarbeiter), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (kim), Michael Paul (pa)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-47
eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@N!AC online:** www.logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Christian Blendl, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Resident Evil", © Capcom
Illustrationen: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN



Mit Multi-Player-Simulationen, 3D-Tuning und neuartigen Controllern bereitet sich die PC-Branche aufs nächste Jahrtausend vor.

PER FÜR COMPUTE



Preisgünstige HMDisplay-Alternative: Die "Simul-Eyes"-VR-Brille kostet umgerechnet gut 200 Mark, enthält aber keinen Tracker zur Erfassung Eurer Kopfbewegung.

Im Jahr 1 nach der Veröffentlichung von Windows 95 zeigt sich die Spielebranche unerschüttert von Microsofts Plug-&- Play-Attacke. Über kurz oder lang führt kein Weg an Windows 95 vorbei, doch zum Über-Betriebssystem progressiver Spieler avancierte die Software bislang nicht. Die PC-Gemeinde ist gespalten, für Windows 95 wird nicht entwickelt, um die Qualität der Spiele zu verbessern, sondern weil die DOS-Zielgruppe mit jeder Woche gegenüber den Windows-95-Umsteigern schrumpft. Der Windows-95-Manager Bill Koszewski auf die Frage nach einem überwältigenden Windows-Spiel: „Ja, sie werden bald herauskommen. Ich habe ein paar Vorversionen von Spielen gesehen, die gerade von der Playstation konvertiert werden..."
Solange verspätete Konsolenkonvertierungen die Spielspaßspitze von Windows 95 stellen, brauchen sich Sony, Sega und Nintendo um ihren Markt keine Sorgen zu machen. Durch die Preissenkungen im Mai stimmt die alte Formel wieder: Für den Preis eines spieltauglichen PCs erhält man zehn Next-Generation-Konsolen.

Die heftigste Diskussion unter US-Spielern entbrannte nicht um Windows 95 und auch nicht ums Internet, sondern um ein Spiel das alle Rekorde bricht: „Duke Nuke'em 3D" wurde von vielen Insidern vorschnell als Id-Kopie abgetan, entpuppte sich jedoch als 3D-Killer und Verkaufsschlager.

Ein Blutbad in Super-VGA, dessen Nachtclub-Szene die Gemüter erhitzt: „Schießen aufrechte PC-Spieler auf leichtbekleidete GoGo-Girls?" lautet momentan die Gretchenfrage amerikanischer Spieler.

Die „Electronic Entertainment Expo" in L.A. (ausführlicher Bericht in der letzten MAN!AC) war nicht nur eine Software-Bühne, sondern auch ein Präsentationsort für spieletaugliche Spezialchips. Halbleiterhersteller NEC stellt mit der "PowerVR"-Technologie 3D-Beschleuniger-Chips für PC und Automaten vor. NEC liefert bereits Bauteile für die PC-Engine, das Nintendo 64 und zahlreiche Spielautomaten und läßt dieses Know-How in die PowerVR-Technik einfließen. Compaq und VideoLogic werden den PCX1-Chip, der laut NEC eine Million texturierte und schattierte 100-Pixel-Polygone in der Sekunde bewegt, in ihren Grafikkarten vermarkten.

Der PCX1 enthält einen Image Synthesis Prozessor (ISP) und einen Texture





Mit der "PowerVR"-Technologie mischt NEC ab jetzt auf dem 3D-Beschleuniger-Markt mit. Der NEC-Chip PCX-1 wird von Compaq und VideoLogic vermarktet.





Gerenderte Rückkehr von Activisions "Pitfall"-3D-Spiel waren in L. A. lediglich Designer-Skizzen zu sehen.

3D-Spiele, Stand der Technik: „Comanche 3" und „Armored Fist 2" verwenden Novalogic's „Voxelspace 2"-Technologie und unterstützen Intels MMX-Chip.

Shading Processor (TSP). Im Gegensatz zu anderen 3D-Beschleunigern verzichtet der PCX1 auf teures Z-Buffer-DRAM und implementiert das „Hidden Surface Removal" (Berechnen und Ausblenden verdeckter Objekte und Flächen, meist unter Verwendung eines Z-Tiefenwertes für jeden Pixel) direkt in den ISP. Das spart Herstellungskosten und verringert die 3D-Datenmenge.

Auf dem PC-Markt gelten Grafikkarten, die die Rendergeschwindigkeit auf Playstation-Niveau heben sollen, als das Zubehör der Saison. Während Intel ihren MMX-Chip ab Ende kosten. Kurioserweise wird sich in NECs eigener „PowerPlayer"-PC-Serie keine PowerVR-Technologie finden: Anfang Mai bekannte sich NEC zum „Rage"-3D-Beschleuniger von ATI.

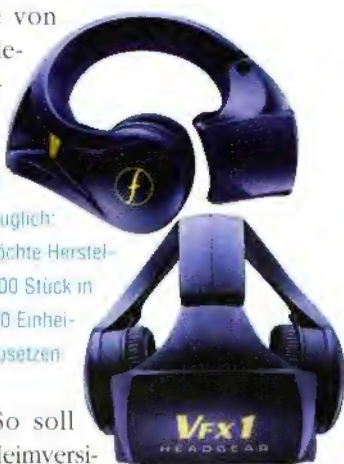
Trotz der hohen Fertigungskosten von 3D-Helmen und der Kritik einer besorgten Öffentlichkeit versprachen namhafte Hersteller auch auf der e3 neue HMD-Modelle. Forte, Marktführer im kleinen VR-Segment, Dollar", also knapp 6000 Mark. Mit dem wesentlich billigeren VFX1 hat Forte bereits eine 3D-Brille mit Motion-Tracker für Spieler im Programm. Allein in Asien und Europa möchte Forte bis Weihnachten knapp 50.000 VFX1-Einheiten absetzen.

Kostengünstige Tracker-Technologie, die jede Kopfbewegung erfaßt und die Grafik korrekt umrechnet, ist auf dem VR-Markt heiß begehrt: Nachdem Forte juristische Schritte gegen den Mitbewerber VictorMaxx einleitete, erstand dieser hochoffiziell eine Lizenz um Fortes Tracker-Technologie (VOS) in zukünftigen Generationen seines „Cybermaxx"-Helmes zu verwenden. Durch ein entsprechendes Software-Modul der Microsoft Game SDK sind VFX1-Helm und Fortes CyberPuck-Controller mit Windows-95-Programmen kompati-

SPEKTIVEN
RSPIELER

Eine Trend-Nachlese von der „Electronic Entertainment Expo" in Los Angeles.

des Jahres in jeder Pentium-CPU integriert (wird u.a. „Comanche 3" und „Armored Fist 2" unterstützt), arbeiten ungezählte amerikanische und japanische Firmen an 3D-Beschleunigern in Steckkartenform. Der NEC-Chip gilt als die von japanischen Spieleherstellern favorisierte Lösung. So soll z.B. die einzige Heimversion von „Rave Racer" die PCX1-Karten von Compaq und VideoLogic unterstützen. Mit Activision, Looking Glass und Mindscape haben auch US-Hersteller Interesse bekundet.



Mit einem Preis von knapp 1500 Mark fast schon Massenmarkttauglich: Vom VFX 1-HMDisplay möchte Hersteller Forte weitere 20.000 Stück in Deutschland, sowie 20.000 Einheiten in Asien absetzen.

Laut NEC kostet der PCX1 (TSP und ISP, jeweils mit 66 MHz getaktet) in der Fertigung rund 50 Dollar. Zusammen mit ein oder zwei MByte Texture-Speicher werden die Direct-3D-kompatiblen Plug&Play-Karten unter bzw. (mit zwei MByte) knapp über 100 Dollar

verspricht ein VGA-kompatibles HMD (640 x 480 Pixel) mit Head-Tracker, das professionellen Ansprüchen genügt für „unter 3500

bel.

Eine 3D-Alternative für 180 Dollar liefert StereoGraphics: Deren SimulEyes' VR-Brille wird

KOMMERZIELLE SPIELPLÄTZE IM INTERNET

Durch chaotische Gebührenstruktur und schwankende Übertragungsraten gilt das Internet als unzuverlässiger Träger für Multi-Player-Spiele – das ist der Grund, wieso sich der Spieledienst Dwango auf ein eigenes Netzwerk verläßt. Doch mit neuartigen Technologien beweisen US-Netzspezialisten, daß sich das WWW als Deathmatch-Arena vortrefflich eignet. Nach Betatests wollen Firmen wie TEN und MPath noch in diesem Jahr US-weite Multi-Player-Gefechte starten. Was bieten die Online-Dienste und was kosten sie dem amerikanischen Spieler?

MPATH
WWW.MPLAYER.COM



Wer steckt dahinter? Das sechsköpfige Management-Team um President und CEO Paul Matteuci besteht aus Industrie-Veteranen, die davor bei Firmen wie SuperMac, Adaptec und dem Imagination Network in führenden Positionen tätig waren. Unter Spielern bekannt ist MPath-Mitbegründer Brian Moriarty, der nach mehreren Infocom-Textadventures für LucasArts und Rocket Science als Spiel-Designer arbeitete. Neben kleineren Investoren engagiert sich SegaSoft (ein Sega-Joint-Venture, das sich auf die Entwicklung und Vermarktung von Cross-Plattform-Computer- und Videospielen spezialisiert) massiv im MPath-Netzwerk. Es ist zu erwarten, daß Online-Spiele von SegaSoft exklusiv über MPath vertrieben werden. **Wie funktionierts?** Wie eine gewöhnliche Web-Seite erreichen amerikanischen Spieler MPath ab Herbst über einen beliebigen Internet-Provider. Das Rückgrat des Dienstes stellt der Netzwerk-Betreiber und -Provider PSINet, dessen Leitungen gleichzeitiges Spielen, chatten und sprechen (mittels Voxwares „RT24") ohne Übertragungsschwankungen gewährleisten soll. 12 Dollar kostet eine Stunde Multi-Player-Vergnügen bei MPath, eine Grundgebühr wird noch nicht erhoben. **Spiele:** „Command & Conquer" (Westwood/Virgin), „Deadlock" (Accolade), außerdem Spiele von Blizzard, Byron Preiss, Eidos, Intracorp., Looking Glass, Maxis, New World, Reality Bytes, SegaSoft, SSI und Terminal Reality.

von den Flugsimulationen von NovaLogic, Renderwares Verité-3D-Beschleuniger und – ab Ende 96 – auch von Apples Draw-Sprocket 1.1-API unterstützt.

Mit HMDisplays möchte sich Thrustmaster, die erste Adresse für High-End-Controller, nicht befassen: Neben robusten Piloten-Sticks, Pedalen und einem ausgewachsenen Cockpit für rund 3.000 Mark hat der Hersteller jetzt eine witzige Tastatur-Erweiterung im Programm: Für 40 Dollar erhält der PC-Besitzer zwei seitliche Flipperknöpfe und sogar die Möglichkeit, durch Rütteln an der Tastatur die Tilt-Funktion des Flippers auszulösen.

Statt auf Motion-Tracker richtet Thrustmaster seinen Erfinderblick auf Force-Feedback-Mechanik. Zusammen mit dem Hydraulik-Spezialisten Cybernet entwickelt Thrustmaster einen Nachfolger zum „Formula T2"-Renn-Controllerset, das Euch jede Asphalt-Unebenheit spüren läßt. Das noch unbenannte Force-Feedback-Lenkrad soll im Oktober ausgeliefert werden. Ein Preis wurde nicht bekannt.

Unter den Bergen neuer PC-Spiele erweckte ein Spiel des Hitachi/Denon-Joint-Ventures Afoon unsere Aufmerksamkeit. „The Legend of Eden 2" ist ein explosiver Vertikal-Scroller exklusiv für Windows 95, an dessen Sound u.a. der japanischen Film- und Studio-Musiker Riuchi Sakamoto werkelte. *wi*



Ideal für Multi-Player-Netzwerkschlachten, ideal für 3D-Beschleuniger: Eine spezielle „Mechwarrior 2"-Version unterstützt ATIs Rage-3D-Chip, eine andere Version des Activision-Spiels läuft auf dem DWANGO-Netzwerk. Saturn und Playstation-Versionen sollen noch dieses Jahr erscheinen.



Stan Lee und einige seine Kollegen tummeln sich jetzt auf Byron Preiss' „Virtual Comics"-Seite im WWW.

DWANGO

WWW.DWANGO.COM



Wer steckt dahinter? Dwango ist das Wide-Area-Spielenetzwerk der Firma Interactive Visual Systems, einem Hersteller von POS- und POI-Terminals. Dessen Gründer Robert Huntley und Programmierer Kee Kimbrell begannen mit einem Server und vier Modems. Jetzt unterhält Dwango 26 Spiele-Server in den USA und Asien – laut Robert Huntley das Fundament für eine „weltweite Spielegemeinde". **Wie funktionierts?** Dwango steht für „Dial-Up Wide Area Network Gaming Operation" und ist damit im Gegensatz zum TEN kein WWW-Dienst, sondern eine Einrichtung mit eigener, Internet-unabhängiger Infrastruktur: Wer im Einzugsbereich einer Großstadt lebt, erreicht einen von 30 Dwango-Server mit einem lokalen Telefonanruf. Alle anderen zahlen zusätzlich zu den Monatsgebühren (8 Dollar für 5 Stunden, jede weitere Stunde zirka 1,5 Dollar) die Kosten für ihr Ferngespräch. In Brasilien, Korea und Japan werden noch in diesem Jahr Dwango-Server eingeweiht, europäische Einwahlknoten sollen 1997 installiert werden. Seit kurzem kann ein neues Windows-95-Interface für Dwango („Dwango 95") über www.dwango.com kostenlos bezogen werden. **Spiele:** alles von id-Software (u.a. „Heretic" und „Hexen"), „Terminal Velocity", „Mechwarrior 2", „Warcraft 2", [redacted] „Descent 2" und „Strife".

ENGAGE

Wer steckt dahinter? Engage wurde vom amerikanischen Software-Hersteller Interplay als Plattform für die Online-Versionen populärer Spiele aus eigener Produktion gegründet. Engage-President Jeff Liebowitz arbeitete bereits für AT&T am Imagination Network. Momentan befindet sich Engage im hundertprozentigen Besitz von Interplay, Insider erwarten jedoch den baldigen Verkauf an eine branchenfremde Firma – denn erst mit den Spielen anderer Software-Hersteller kann ein ausgewachsener Online-Dienst sein volles Potential entfalten. **Wie funktionierts?** Engage wird nicht nur über das Internet, sondern auch über die kommerziellen Dienste America Online und Prodigy erreichbar sein – das erleichtert die Abrechnung, denn die Engage-Gebühren sind mit den AOL- und Prodigy-Kosten bereits abgedeckt. Wieviel „unabhängige" Internet-Spieler für Online-Action mit den überarbeiteten Interplay-Titeln zahlen müssen, steht noch nicht fest. **exklusive Spiele:** „Descent Online", „AD&D: Descent to Undermountain", „Advanced Dungeons & Dragons: Dragon Dice", „Castles: Siege & Conquest", „Battlechess 4000", „The United States Chess Federation", „Shattered Steel", „MUD 2" (alle Interplay, sieben weitere Titel bis zum Jahresende)

TOTAL ENTERTAINMENT NETWORK

WWW.TEN.NET



Wer steckt dahinter? TEN entstand aus der Vereinigung der Online-Firmen Planet Optigon und Outland. Das Gründungskapital stellte die Multimedia-erfahrene Investoren-Gruppe „Kleiner Perkins Caufield und Byers." Mittlerweile haben sich weitere Firmen an TEN beteiligt, das mit Software Creations (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Spieleentwickler) die größte Mailbox der Welt übernahm. Das zehnköpfige Management stammt aus der Spiele- und Online-Industrie: CEO und President John W. Heistand kommt von Electronic Arts, wo er u.a. für Marketing, Promotion und PR zuständig war. TEN-Redaktionsleiter Daniel Goldman arbeitete als Chef der Entwicklerfirma Optigon für Maxis und lieferte PC-, PC98- und FM Towns-Versionen einiger Spiele der Sim-Serie. Im TEN-Management findet sich Janice Linden Reed, eine Video- und Computerspiel-Designerin, mit dem ehemaligen Novell-Manager Torkildson ein Netzwerkspezialist, mit Erick Hachenberg ein Software-erfahrener Jurist, der davor Electronic Arts vertrat. **Wie funktionierts?** Das Total Entertainment Network ähnelt einem großen Internet-Provider und behauptet, daß sich bereits 90% der US-Bevölkerung in Reichweite von einem der über 200 lokalen Einwählknoten befinden. Einmal angewählt, installiert sich die TEN-Software automatisch auf dem PC des Spielers. Danach wird mit einem Mausklick auf das TEN-Icon die Verbindung zum nächsten Server hergestellt. Netscape's Navigator ist in der TEN-Software serienmäßig integriert.

Um Jugendschutz-Problemen aus dem Weg zu gehen, startet TEN Ende des Jahres als „ab 18"-Dienst. Als Gebühren fallen die Provider-Kosten und die TEN-Gebühren (10 Dollar für fünf Stunden, 3 Dollar für jede weitere Stunde) an. **exklusive Spiele:** [redacted] „Blood" und „Shadow Warriors" (alle 3D Realms), „Confirmed Kill" (Domark), „Dark Sun Online" (SSI), „Falcon 4.0" (Spectrum Holobyte), „Necrodome", [redacted] „Renegade: Return to Jacob Star" (alle SSI), außerdem (nicht exklusiv): „Deadlock" (Accolade), „CivNet", „Warcraft" und „Top Gun".

BATTLE.NET

Wer steckt dahinter? Mit „Warcraft" stieg die amerikanische Firma Blizzard in den Entwickler-Olymp, jetzt möchte das Unternehmen (1993 gegründet) das Internet erobern. **Wie funktionierts?** „Battle.Net" ist Blizzards Vision einer Online-Arena: Angefangen mit ihrem Echtzeit-Rollenspiel „Diablo" sollen in Zukunft alle Blizzard-Spiele durch eine Internet-Option im Startmenü erweitert werden. PC-Besitzer, die diesen Punkt anklicken, werden automatisch mit dem battle.net-Server verbunden und treffen so auf andere Spieler, die sie zu Strategie- und Echtzeit-Duellen herausfordern können.

Im Gegensatz zu TEN, MPlay und anderen Spiele-Netzwerken ist Battle.net kostenlos, lediglich die Gebühren für den Internet-Zugang müssen PC-Spieler zahlen. **Spiele:** „Diablo"

LASER CINEMA



LASERDISC

GOLDEN EYE

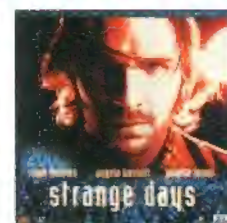
Premiere für den fünften Bond: Nach Connery, Lazenby, Moore und Dalton schlüpft Pierce Brosnan in die Rolle des weltgewandten Geheimagenten. In dem bislang actionreichsten 007-Abenteuer verschlägt es Bond nach Monte Carlo, in das russische St. Petersburg und auf Kuba. Ein frustrierter Ex-Kollege von Bond verbündet sich mit einem korrupten General und bemächtigt sich einer interstellaren Geheimwaffe, dem "Golden Eye".
Gut und Böse werden dabei von zwei hübschen und vor allem schlagfertigen Mädels unterstützt, die sich dem Charme von Bond natürlich nicht entziehen können. Dabei spielt Brosnan ausgezeichnet, wenn auch etwas unterkühlter als Moore und Connery. Im Vergleich zu Timothy Dalton trifft er jedoch ins Schwarze: Wir rechnen damit, daß der smarte Ire noch ein paar 007-Abenteuer bestehen wird – zumal "Golden Eye" an den Kinokassen überaus erfolgreich war. Alleine in den USA spielte der Streifen über 100 Millionen Dollar ein.
Die Laserdisc ist nicht nur optisch und akustisch hervorragend inszeniert, sondern bietet auch ungewöhnlich viel Supplemental. Ihr seht ein Dutzend Trailer, die halbstündige US-Produktion "The World of 007" (mit Gastgeberin Elizabeth Hurley) sowie das Tina-Turner-Musikvideo. Außerdem werden auf der Analog-Spur einige Szenen u.a. von Regisseur Martin Campbell kommentiert. Der Film an sich hätte nur drei Sterne erhalten, dank Zusatzmaterial vergeben wir jedoch einen Bonus-Stern.



James Bond: Golden Eye, NTSC, drei Seiten CLV, eine Seite CAV, Widescreen (2,35 zu 1), 130 Minuten, Dolby Surround, AC-3, THX, 50 US-Dollar.

LASERDISC

STRANGE DAYS



Regisseurin Kathryn Bigelow inszeniert die Neujahresfeier 2000 als audiovisuellen Höllentrip: Straßenschlachten, Cyberspace-Junkies und korrupte Polizisten beherrschen das bildgewaltige und von Surround-FX überflutete Szenario. Auf dem Schwarzmarkt sind kabellose VR-Einheiten der Renner: Illegale Software mit außergewöhnlichen Sex-Spielchen und gewaltverherrlichenden Cyber-Trips finden reißenden Absatz. Ein Ex-Cop dealt fleißig mit, wird jedoch schon bald in den Strudel privater und politischer Machenschaften gezogen.
Trotz faszinierender Story und dynamischer Kameraführung kommt "Strange Days" erst nach einer Stunde auf Touren. Nicht zuletzt die beiden weiblichen Hauptdarsteller Angela Bassett und Juliette Lewis sorgen dafür, daß anschließend die Post abgeht. Der düstere Science-fiction-Thriller aus der Feder von James Cameron wurde liebevoll auf Laserdisc gebannt, Cut-Scenes, Trailer und Production-Fotos sind als Zugabe dabei.



Strange Days, NTSC, drei Seiten CLV, 145 Minuten, Dolby Surround, AC-3, THX, Widescreen (2,35 zu 1), ca. 50 US-Dollar

LASERDISC

SEVEN



Ein hervorragend inszenierter Psycho-Thriller mit Brad Pitt und Morgan Freeman: Das smarte Cop-Duo jagt einen hochintelligenten Massenmörder, der mit sieben wahnwitzig zelebrierten Hinrichtungen sein Meisterwerk abliefern will. Ähnlich wie bei "Schweigen der Lämmer" erschafft Regisseur David Fincher ("Alien 3") eine beklemmende Atmosphäre, die der brillanten Story vollauf gerecht wird. Gutes Bild, perfekter Sound.



Seven, NTSC, zwei Seiten CLV eine Seite CAV, 127 Minuten, Dolby Surround, AC-3, Widescreen (2,35 zu 1), ca. 50 US-Dollar

LASERDISC

MONEY TRAIN



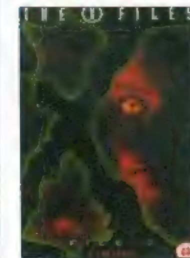
Wesley Snipes und Woody Harrelson mimen zwei ungleiche Brüder, die sich als coole Polizisten durchs Leben schlagen. Sie haben Streß mit ihren Vorgesetzten, verlieben sich in dieselbe Frau und rauben schließlich den "Money Train" aus. Der magere Action-Streifen kommt erst in den letzen 20 Minuten auf Touren, die Soundkulisse ist ebenso trist wie Handlung und Spannungskurve. Nur für überzeugte Fans der beiden Hauptdarsteller.



Money Train, NTSC, eine Laserdisc CLV, 110 Minuten, Dolby Surround, THX, Widescreen (2,35 zu 1), ca. 35 US-Dollar

VHS-VIDEO

X-FILES/AKTE X



Nach der brillanten "Ungeöffneten Akte" ist mittlerweile das zweite von vier geplanten VHS-Videos mit "X-Files"-Folgen erschienen. Auf Kassette Nr. 2 schlummern die beiden erstklassigen Episoden "Tooms" und "Squeeze". Die Videos gibt's sowohl als England-Import (u.a. bei WOM) als auch in deutscher Sprache. Die Bänder sind übrigens inhaltlich nicht kompatibel mit den US-Laserdiscs und bieten andere Folgen der Kult-Serie.



X-Files / Akte X, PAL (englisch oder deutsch), VHS-Videokassette mit zwei Folgen, Dolby Surround, ca. 90 Minuten, Vollbild, 30 bis 40 Mark

TRADING CARDS

DRAGON BALL Z

Fans von Trading Cards haben gegenüber amerikanischen und japanischen Sammlern das Nachsehen: Außer Basketball-Karten findet Ihr an deutschen Kiosken kaum eine Alternative zum legendären Briefmarkensammeln. Doch jetzt kommen zumindest Fans der ulkigen "Dragon Ball Z"-Serie auf ihre Kosten. Mit prunkvoll leuchtendem Metallikdruck, englischen Infos zu Charakteren und Episoden sowie Schutzfolienüberzug wirken die Karten sogar edel, was man von den Anime-Konkurrenten Akira und Co. nicht behaupten kann. Wer loslegen will, greift zum Telefon und klingelt bei ACOG (Tel. 02626/1320) Sturm. oe



Seit Miyu in ihrer Jugend Lavas Blut trank, ist ihr der silberhaarige Dämonengott als ewiger Beschützer verbunden.





Nachdem Miyus Beschützer Lava verbannt wurde, will sich ein mächtiger Dämonen-Gott an Miyu vergreifen: Die einzige Rettung ist Himiko.

ANIME-SERIE

VAMPIRE PRINCESS MIYU TEIL 1-4

Nach langer Mystik-Abstinenz kommen Anime-Fans wieder in den Genuß einer beklemmenden Geistergeschichte in der Tradition von "Doomed Megalopolis" und "Judge". Regisseur der vierteiligen Serie auf zwei Videokassetten ist Toshiro Hirano, Japano-Fans als Macher des mittelmäßigen Mechspektakels "Dangaioh" bekannt.
Der Titel der Miniserie läßt die Dämonenjägerin Miyu als Hauptdarstellerin vermuten, doch eigentlich steht das junge Medium Himiko im Mittelpunkt der mystischen Geschichte: Himiko befaßt sich mit von Dämonen besessenen Menschen und versucht, diese von ihrem Bann zu befreien. In der ersten Episode stellt sie einem mordenden Dämon nach, der von der Ehefrau des verzweifelten Kyoto Besitz ergriffen hat. Bei ihrem Vertreibungsritus trifft sie auf die Dämonenjägerin Miyu und ihren Beschützer Lava, die als Vampir- und Dämonen-Duo ebenfalls den Geistern nachstellen. In den folgenden Episoden befassen sich die drei nur nebensächlich mit der Geisterjagd, Schwerpunkt der unheimlichen Story ist die Vergangenheit von Miyu, die Ihr zusammen mit Himiko Schritt für Schritt ergründet.
"Vampire Princess Miyu" lebt von seinen tristen Bildern, die eine unheimliche Stimmung verbreiten. Die englische Synchronisation ist dabei leider recht dilettantisch; Steht Himiko in einer Menschenmasse, sind weder Hintergrundraunen noch Alltagsgeräusche zu hören. Langwieriges Palaver um den heißen Brei, die teilanimierten Szenerien und elanlosen Bewegungen der Akteure lassen Euch kaum in der ohnehin suspekten Geschichte Fuß fassen. Im Vergleich zu den schwungvollen Magiegefechten und der realitätsbezogenen Geschichte um Magiemeister Kato wirkt die zierliche Miyu wie ein Zauberlehrling. *oe*



Manga/ACOG (Tel. 02626/1320),
2 Teile ca. 55 Minuten,
englisch,
Teil 3 & 4 ab
12 Jahren



Kaum zu glauben, aber wahr: Sleepy beendet sein flottes Lotterleben und heiratet eine dunkle Schönheit.

SOUNDTRACK

Kamen bisher die Fans von "Ridge Racer", "Final Fantasy" und "Castlevania" in den Genuß von Sound-CDs, werden jetzt die Sega-Fans bedient: Auf drei Compilations findet Ihr Saturn- und Automaten-Tracks Eurer Sega-Lieblinge. Wer am liebsten auf der Autobahn aufgemotzte Opel versägt, dem empfehlen wir die "Rega Rally"-Sound CD für knapp 60 Mark. Zum heimischen Karate-Training eignet sich die "Virtua Fighter"-Doppel CD für 79 Mark: Inspiriert der Sound von Teil 1 und 2 vielleicht zu geheimen Combos? Toternst wird's bei den wuchtigen Rhythmen von "Virtua Cop": Die Doppel-CD bietet die Tracks von beiden Automaten und der Saturn-Version für 79 Mark.

Muster von ACOG, (Tel. 02626/1320).



ANIME-SERIE

MAD BULL 34 TEIL 4

Wenn's am schönsten ist, muß man aufhören: Die letzte Episode "Cop-Killer" der bluttriefenden Straßenbullenschlacht im berüchtigsten Revier von New York City verwöhnt Actionfans nicht nur mit ausgiebigen Schießereien, sondern erstmals auch mit einer spannenden Story.
Im Revier um die 34. Straße geht ein brutaler Polizistenmörder im Predator-Kampfanzug um. Nachdem Diazaburo dem unheimlichen Killer beinahe selbst zum Opfer gefallen wäre, entschließen

Asia Cinema







Geistreiche Mädchen: Der Kampf gegen Dämonen verbinden das weibliche Medium Himiko und die Dämonen-Jägerin Miyu.

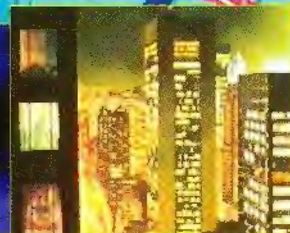
Das Blitzen des Lasers ist das Letzte, was die Polizisten zu Gesicht



sich die beiden härtesten Cops der Welt, den maskierten Fiesling persönlich auszuschalten. Doch das kugelsichere Arbeitsgewand und das Fluchtgeschick des Killers erfordert besondere Maßnahmen: Nachdem der cholerische Chief kurzerhand ein Swat-Team hinzugezogen hat, fordert Sleepy den Geisteskranken per Anzeige in der Zeitung zum Mann-gegen-Mann-Duell im New Yorker Yankee-Stadion. Mit einem eigenen Kampfanzug ausgerüstet (erinnert stark an den Roboteranzug aus "Alien 2") und vom Swat-Team heimlich unterstützt, tritt er furchtlos zum finalen Duell der Serie an. Als sich der Killer jedoch als Schwester des verstorbenen Polizeikollegen Kevin Murphy entpuppt, geraten Sleepy und Diazaburo zwischen die Fronten von Polizei, Mafia und der schwarzen Rächerin Sindy Murphy.

Im letzten Teil der rabiaten Straßencop-Serie werden die Stärken der Serie ausgeschöpft: Diazaburo und Sleepy leben im Kugelhagel, Splatterfans kommen voll auf ihre Kosten. Cinema-Freaks finden Einflüsse und Hinweise auf Gewaltvorreiter wie Alien, Predator und Dirty Harry, die Story ist zum ersten Mal nicht vorhersehbar und überrascht mit einem dramatischen wie traurigen Ende. Wer die ersten drei Teile besitzt, muß zugreifen. oe






Nach den grauenvollen Polizistenmorden schreitet Sleepy zur Tat: Im Jason-Outfit mit Axt und Eishockeymaske tritt er zum Zweikampf an.

Manga/ACDG (Tel. 02626/1320), 50 Minuten, englisch, ab 18 Jahren



SECOND HAND



Kaum ist der Sonnenbrand meines Mittelmeer-Urlaubs gelöscht, reißt mich eine Kleinanzeigen-Lavine in nächtelange Tip-Exzesse: Schuld hat nicht nur die mächtige Kleinanzeigen-Resonanz, auch die Leser, die ihr riesiges Spieleangebot mittels Abkürzungen auf den begrenzten Platz quetschen, tragen zu meiner Überlastung bei. Meine Bitte: Statt Leerzeichen auszulassen und Namen zu verstümmeln, solltet Ihr in Zukunft die Titel halbwegs ausschreiben. Und stellt bitte sicher, daß Eure Handschrift auch lesbar ist! Euer Olli!

SUCHE:

NINTENDO

Darkwing für Game Boy - Dringend! Wenn`s sein muß, wir bezahlen auch Porto! Tel. 37055 (ab 14 Uhr, Bochum, Kathrin)

Bomberman 1 für SNES. Tel. 09191/97269

Fire Emblem 2!!! Zahle sehr gut! Verkaufe außerdem SNES- & PSX-Games. Tel. 0881/637695 (oder 09543/7406)

Kaufe **Neuheiten & Komplettsammlungen** für SNES, MD, GB usw. Suche auch Sony PSX & Saturn mit Spielen. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Preisgünstige SNES-Spiele - Angebote mit Preisangabe bitte an Markus Wehrstedt, Ostrauerstr. 18, 06231 Bad Dürrenberg

SMW2, DKC2, NHL`94 (!), ISS, ISS DLX, Mario Kart, Sensible Soccer, RRR... Verkaufe/tausche Mario World, Mario Allstars, Blackhawk, F-Zero, Donkey Kong Country, NFL`95 (Madden) & NHL`96 (us). Tel. 039408/5370 (Mo-Do ab 16 Uhr)

SNES, NES & GB-Spiele, auch mit Gerät. Biete PSX & Saturn mit Spielen, tausche auch Spiele einzeln. Tel. 05561/3094 (Dieter)

Suche alle **Codes & Paßwörter** für bekannte 3D-Ballerspiele (SNES). Wer kann mir helfen? Tel. 05971/53314 (ab 14 Uhr)

Virtual Boy-Spiele - Zahle gut oder tausche gegen PS-Spiele! Tel. 06578/258 (Percy)

SEGA

(Ver)kaufe & tausche Saturn-Spiele. Suche fast alles, auch ältere Titel! Anrufen lohnt sich bestimmt! André Messerschmidt, Maibergring 29c, 31840 H. Oldendorf. Tel. 05152/3754

Für Game Gear Wonderboy 2-3, Sonic 3, Triple Trouble usw. Zahle sehr gut! Richard Hiebl, Mayerbachstr. 9, 83024 Rosenheim. Tel./Fax 08031/88892

Für Saturn: Astal, Clockwork 1+2, Darius Gaiden, Parodius, Darkstalker2, Mega Man X3, Guardian Heroes, Virtua Cop u.a. Zahle 30-60 DM. Tel. 0551/64138 (Andreas, Göttingen)

Günstige Saturn-Spiele (VF Remix, Daytona, Bug, Panzer Dragoon, X-Men, Darkstalkers...). Kaufe per NN oder tausche gegen Playstation- & SNES-Spiele oder das Arcade Racer-Lenkrad. Tel. 039408/5370 (Mo-Do ab 16 Uhr)

Mega-Dringend: **MCD-Backup-Cartridge**! Kontakt: Tel. 0341/9803105 (Nicole)

Kaufe/tausche **Spiele für Saturn, SNES & Playstation**. Habe Resident Evil, Shellshock, V. Cop, In the Zone u.a. Suche Neuheiten, auch mit Konsole. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Saturn-Spiele: Parodius, Thunderhawk, Panzer Dragoon, Bug, VF Remix (jp), VF CG-Portraits. Zahle 15-45 DM. Tel. 05244/3173

PLAYSTATION

(Ver)kaufe & tausche alles für **Playstation & Saturn - Games & Geräte**! Habe R.Racer, D.Derby, Wipe Out, Warhawk, Virtual Fighter2 usw. 100% seriös! Suche U64! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, evtl. Anrufbeantworter, Christian)

(Ver)kaufe & tausche **PS- & PC-Games**. Suche Spielerkontakte zwecks gem. Spielens, etc. (auch Sega Freaks!). Donald Appel, Brünnleweg 16, 77654 Offenburg. Tel. 0781/475250 (Mo-Do 20-21 Uhr)

Günstige Playstation (jp!) mit Seriennummer unter 5700000 bis 350 DM mit Alien oder Resident Evil (je 50 DM mehr). Kein Bedarf an anderen Spielen! Amedeo Bova, Remscheiderstr. 25, 47807 Krefeld.

Kaufe/tausche **Playstation-, Saturn-, SNES-, Mega Drive- und 3DO-Spiele**. Spieletausch 1:1, bei Kauf ca. 40% vom aktuellen Neupreis. Schickt Eure Listen bitte an: Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin.

Kaufe/tausche ständig **PSX-Games**, nur Importe! Bin fair, ruft täglich ab 19 Uhr an: Tel. 04153/4735 (Nino)

Modulsammlungen und Konsolen für Sony PSX, Saturn, SNES, MD etc. Kaufe auch Neuheiten für alle Systeme. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/970436 (Monika)

Neuheiten und Spielesammlungen + Konsolen für Sony PSX, SNES, GB, MD, Saturn usw. Bitte meldet Euch unter Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Playstation-Spiele (Pal): Assault Riggs, Alone i.t. Dark2, Krazy Ivan & Starblade Alpha. Zahle max. 50 DM. Tel. 020240/3500 oder D2 0172/9105023

Playstation-Spiele, u.a. Jumping Flash2, A-Train & Darkstalkers. Habe Tekken2, Resident Evil, RRRer, SF Zero & Puzzle Bubble2. Verkaufe MD2 50/60 Hz mit Samurai Shodown, NBA Live 95, Story of Thor usw. für 250 DM VHB. Tel. 06142/55150

Road Rash, Rayman, Worms, Namco Museum1, Galaxy Fight, Zero Devide, Wipe Out, Street Fighter Alpha, Gex, Toshinden2 und andere bis 50 DM. Nina Wuchterl, Am Friedrich-Stein 30, 34537 Bad Wildungen

Saturn: Hang On, Panzer Dragoon2, Gradius Deluxe, High Velocity, In the Hunt, Darius. Spiele möglichst dt oder us! Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)

Tauschangebot: Biete Kiste mit verschiedenen US-Comics (z.B. Spawn 1-25, Shadowhawk 1-10 usw.) im Gesamtwert von ca. 900 DM gegen eine PSX mit Zubehör und Spielen. Angebote bitte unter Tel. 06322/65428 (Andreas)

Tausche PS-Spiele. Habe z.B. WC3, Tekken, Krazy Ivan. Suche andere PS-Spiele. Tel. 0391/7316271

Tausche SNES + 2 Pads + 3Spiele, Mega Drive + 6 Spiele (z.B. Sonic 1+3, Virtua Racing) + Pad, neues 32X gegen Playstation. Tel. 07142/66360 (Thomas)

View Point, Raiden Projekt, Ridge Racer Revolution, Need for Speed & Myst. Suche außerdem Wipe Out für Saturn! Tel. 07351/21242 (18-19 Uhr)

EXOTEN

Jaguar tot? Nicht bei mir! Suche **Module & CDs**. Suche auch **Vectrex-Module**. Bitte nur komplette Spiele (mit Verp., Anleitung, Overlay usw.) in gutem Zustand anbieten. Antwortgarantie! Micha Zandt, Hölderlinstr. 7, 73084 Salach

Neo Geo CD + Fatal Fury + Pad für 250 DM & Neo Geo (Modul) + 13 Games (F.Fury2, JJ Kid, C.Swords, M.Lord usw) für 800 DM. Suche Amiga 500!!! Tel. 02861/1544 (ab 18 Uhr)

Neo Geo CD-Spiele: Suche Robo Army, Viewpoint, Cyberlip, Puzzled, Panic Bomberman, Windjammers. Tausche Art of Fighting 2 & World Heroes 2 Jet gegen jeweiligen Vorgänger. Verkaufe diverse aktuelle Titel. Tel. 0466/4430

PCFX-32- und PC-Engine-Games (Cards + CDs), Mags & PC-Engine-Bibel. Suche japanische **Musik-CDs** (FF, Dracula X usw.). Verkaufe Arcade-Platinen! Tel. 02381/57319 (Fax 161459, nach 16 Uhr, Jan)

Kaufe ständig **Neo Geo-Module**: Suche zum Beispiel Viewpoint, Baseball Stars 2, Sengoku 2, Trash Rally, Mutation Nation, Last Resort, Top Hunter, Art of Fighting 1, King of Fighters 94 & King of Fighters 95. Tel. 05361/78914 (ab 19 Uhr, Holger)



Das PC-FX stellten wir Euch bereits in MAN!AC 4/95 vor. Mit dem futuristischen Towergehäuse sieht der PC-Engine-Nachfolger fitter aus, als die Spiele es einzuhalten vermögen: Die Toplader-Konsole von NEC ist mit Double-Speed-CD-ROM und 10 MBit Video-RAM auf interaktive Filme ausgelegt; Adventures im Anime-Look statt Ballerorgien und 3D-Prügeleien sind nur für Japanologen interessant. Die Software-Anbieter bescherten der PC-FX bis heute ein Mauerblümchendasein, pro Monat erscheinen in Japan etwa ein bis drei interaktive Film-Spiele.

Tausche & Verkaufe **Jaguar** + 7 Spiele + Zubehör gegen Sega Saturn oder Playstation oder verkaufe für 700 DM. Super: Lege noch 6 SNES-Spiele drauf!!! Tel. 04106/68842

SONSTIGES

(Ver)kaufe/tausche **Spiele & Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Animes, kaufe Appleseed, Battle Angel Alita, Street Fighter usw. Schickt Eure Listen an: Chun Wan Cheung, Schillerstr. 5, 32052 Herford.

Kaufe **Mega Drive-Module**. Suche auch King of Fighters 95 & Pulstar für Neo Geo CD! Angebote an: Tel. 0621/152289 (Fax 25057)

MANIAC Ausgabe 7/95. Zahle bis zu 15 DM. Sedat Serin, Strahlwerkstr. 89, 44145 Dortmund.

PSX und Saturn-Games!!! Suche billige Geräte (dt, us & jp!!!). 100% zuverlässig, ruft an: Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

PSX, Saturn, N64 & Jaguar-Besitzer: Werdet Mitglied im **Next Generation-Club**. Infos gegen 1 DM Rückporto anfordern. Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532 (ab 18 Uhr)

Saturn, Playstation, 3DO, Multimega, Neo Geo CD (Frontlader), MD1 + Mega CD! Suche auch diverse Spiele für MD + MCD! Verkaufe ca. 240 Mega Drive + MCD-Spiele, 10 Saturn + 10 3DO-Spiele (evtl. auch Tausch). Tel. 02421/770061

Saturn, PSX & SNES-Konsolen & Spiele. Bitte nur Pal, bis gleich! Tel./Fax 04141/44326 (10-18 Uhr, Achim)

Tausche Spiele für PS, Saturn, SNES und PC CD. Kaufe/tausche **Animes** jeglicher Art. Suche z.B. Cockpit, UY etc. (NTSC + Pal). Evtl. N64. Jan Freise, Ehst 1, 25881 Tating. Tel. 04862/17337. Email: Jan.Freise@t-online.de

Tausche Wing Commander 3 für PSX gegen Tekken, aber nur CDs im Topzustand! Tel. 02151/314055 (Di-Do 20-22:30 Uhr, Wolfgang)

Komplett bestückte CD-Rom Platine für das Goldstar 3DO (GDO-202) oder das komplette CD-Laufwerk. Tel. 05551/51371 (Andreas)

Tausche **interessante ASCII-Texte und Public Domain-Tools** für Konsolen-Programmierung, Entschlüsselung und Konvertierung von Mogel-Codes, Umbauten, Systeminfos, Bau- & Schaltpläne, komplette Spiele-Listen usw. für alle Konsolen (auch Oldies). Suche vor allem Infos zu 32 Bittern! Tel. 08807/91996 (ab 14 Uhr)

Jap. **SNES-Exoten/Klassiker** (z.B. Front Mission, Go Go Dodge League, Fishing, lustige Multi-Player Games), **SNES-Pads** und **Multi-Player Adapter**. Suche außerdem **NG-CD Games** und **Manga-Filme**! Tel. 0355/861035 (abends)

Spiele für PC-Engine/Turbo Duo (japanisch + us), sowie Jaguar, eventuell auch Konsolen oder Handhelds. Holger Ehrhardt, Eicheweg 11, 64807 Dieburg.

Ständig **Spiele, Zubehör etc. für** folgende Systeme: **Playstation, Super Nintendo, PC-Engine, Game Boy & C-64**. Angebote bitte an: Gunnar Harbeck, Brook 13, 24641 Stuvenborn (Bitte keine Anrufe!).

SECOND HAND

VERKAUFE:

NINTENDO

SNES + 2 Pads + 7 Spiele: DKC 1+2, Secret of Mana + Spieleberater, Illusion of Time + Spieleberater, SMW2, ein Überraschungsspiel mit Sound CD und Lösungen zu den Spielen für 535 DM. Tel. 08505/4695

Super NES + 2 Pads + 9 Spiele + Spieleberater für 500 DM oder Tausch gegen Playstation mit einem Spiel. Schreibt an: Marco Mann, Erbsengasse 5, 63667 Nidda 24

SNES + 2 Pads + 7 Spiele: NBA Live`96, Yoshi`s Island, SSF2, ISS, Super Turrican2, WWF Wrestl. Arcade und ein bekanntes 3D-Spiel (alles org. verp., Pal-Spiele mit Anleit.) für 500 DM. Tel. 05123/4142 (ab 16 Uhr, Johannes)

Game Boy-Spiele: Bart Simpson, Nascar, Dr. Mario & Super Mario Land 2. Zum Teil noch neu, VHB 120 DM. Tel. 06021/424608 (ab 18 Uhr) oder Tel. 0171/8225144

SNES (us, RGB) + 25 Top-Games! (z.B. DKC, NBA Jam TE, Earthb. + Hintb., Secret o.M., Stunt R. FX, SM Kart, S.Metroid, Actr.2, usw. - alle mind. 80% Spielspaß) für nur noch 889 DM (NP 3500 DM)! A. neuw. m. Anl. + Verp.! Tel. 07191/86630

Tausche NES (HMF) mit 9 Spielen oder evtl. Aufpreis **gegen Playstation!** Tel. 07735/8887

SNES-Games: Secret of Evermore, Earthworm Jim2, International Super Soccer Deluxe, Stunt Race, Prügelspiel, F1 Pole Position2, US-Adapter + Ballerspiel. Tausche auch gegen Saturn-Spiele. Tel. 09837/1287 (Georg)

True Lies 40 DM, Blackhawk 40 DM, Street Fighter2 Turbo 50 DM und Action Replay3 45 DM. Tel. 09191/727556 (Marc)

Der Langrisser - Preis VHS. Suche ständig PSX-Games (jp/us bevorzugt) & Animes. Tel. 07191/85398

SNES + 11 Spiele + 2 Pads + AV-Stereokabel, fast alle Spiele mit Beschreibung für 700 DM. Tel. 06841/72719

SNES + Pad + 5 Spiele, (DKC2, Yoshi`s Island, SoN, Unirally, Vortex), alles mit Verpackung fpr VB 420 DM per Nachnahme. Sehr dringend, 100% seriös!!! Tel. 02752/6562 (12-15 Uhr, Andreas)

SNES + Pad + 5 Spiele (DKC2, Yoshi`s Island, SoN, Unirally, Vortex), alles mit Verpackung fpr VB 420 DM per Nachnahme - Dringend!!! Tel. 02752/6562 (12-15 Uhr, Andreas)

Ca. **80 Spiele für SNES & Mega Drive** zu verkaufen oder gegen Playstation- bzw. Saturn-Spiele zu tauschen. Habe z.B. DKC2, Fifa`96, Theme Park usw. für 20-70 DM. Alles wie neu erhalten! Tel. 030/3418661

20 SNES-Spiele mit Verpackungen, wie z.B. Earthworm Jim2, Jam TE, Donkey Kong Country2 für 600 DM (+6 Spiele ohne Verpackung & Move-Listen für Beat`em Ups). Verkaufe auch Animes. Tel. 0231/212145 (Markus)

17 SNES-Spiele & Fighterstick (z.B. Unirally, NBA Jam TE, NBA Live`96, Theme Park, Micro Machines2 usw.) für 800 DM VHB. Tel. 05347/1456 (ab 20 Uhr, Marco)

Super Nintendo + 2 Pads + AV-Kabel + 15 Spiele (NBA Live`96, Earthworm Jim usw.) + Sonderheft: Tips & Tricks (für SNES + Game Boy) alles für nur 1100 DM. Tel. 08051/89412 (Martin)

Super Nintendo + 6 Spiele + Pad für 250 DM. Game Boy + 8 Spiele (z.B. Choplifter2, Alien3 uva.) für 150 DM! Nur per Nachnahme! Tel. 040/6482295 (Torben Pinitt)

Mario Kart, NBA Jam, NBA Live`95, Starwing, NHL`95, Stunt Race FX, Tiny Toon, Mario World für je 50 DM. NBA Jam TE für Playstation 50 DM. Tel. 04951/1881

SNES + 3 Pads + SGB + ARP + 12 Spiele (z.B. Street Fighter2, Turrican, Super Probotector, R-Type, 40 DS usw.) + Universaladapter, alles Pal-Versionen und orginalverpackt VB 1000 DM. Tel. 0931/661418

SNES + Mega Drive + Controller + Adapter + Jimmy L.Tennis + Sonic 1-2 + J.Madden Football + NHLPA4 + Aladdin + Rocket Kn. Adv. + Pitfall usw. für zusammen 450 DM **oder Tausch gegen Saturn.** Tel. 0421/4989811

SNES + Pad + US-Adapter + 6-Spieler-Adapter + 54 Spiele + Action Replay Pro2 + Maus + 3 SNES-Spieleberater für 2100 DM. Tel. 0201/305612 (19-21 Uhr)

SNES + Pad + 11 Spiele (u.a. Superstar Soccer, Secret of Mana, Sea Quest, Indiana Jones, GA, Return of the Jedi, Empire strikes back, F1 Championship Edition, Castlevania4) für nur 450 DM. Ruft an: Tel. 02628/3797 (Andi)

SNES + Action Replay MK2 + Super Game Boy + Marioland3 + Kirby Pinball + SNES-Spiele (Paws of Fury, Pop`n`Twinbee Rainbow) für zus. 200 DM VHB. Nur komplett!!! Verkaufe außerdem Playstation-Spiele! Tel. 07232/6238

Preiswerte **SNES, NES & GB-Spiele** aus meiner Sammlung. Gratisliste von S.Nilson, Gedelitzer Weg 19, 29471 Gartow

US-Prügelspiele für SNES, teils mit Sound-CD mit Anleitung und Verpackung von 50-120 DM. Tel. 0921/852364 abends oder Tel. 05321/22953

SNES + 2 Pads + SGB + 25 Fachzeitschriften (Total) + 14 Spiele (Yoshis Island, DK1, Zelda, Secret of Mana, Bomberman2, Indiana Jones, Flashback usw) für 1000 DM. Tel. 0231/877728 (ab 20 Uhr)

SNES + 2 Pads (SN Programm Pad) + 6 Spielen: Secret of Mana, Illusion of Time, SSF2, SS Deluxe, Lemmings2, Pitfall ua. + Anleitungen + Game Boy + 13 GB-Spiele (z.B. Tiny Toons2, Metroid2, Spider Man, Kung Fu M., Tennis, Golf, M.Cross usw) für 490 DM. Tel. 0231/233803

US-Spiele für SNES: Robotrek 80 DM, Super Turrican 40 DM, Choplifter3 40 DM, Legend 40 DM, Push Over 40 DM, World Heroes 40 DM, Warp Speed 40 DM, Aladdin 50 DM & div. Kampfspiele. Universal-Adapter 30 DM. Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr)

Videospielzeitschriften zu verkaufen, z.B. MAN!AC, Total!, Mega Fun, Sega Magazin usw. Ca. 100 Hefte zu je nur 1,50 DM - 3 DM nach Alter und Zustand. Liste gg. 1 DM Rückporto bei: C. Fischer, Eosanderstr.2, 10587 Berlin

Keine Chance für Verlo(o)ser: Anzeigen wie "Schenke dem 50. Einsender von zehn Mark meinen Saturn" werden selbstverständlich nicht abgedruckt – Wer seine Hard- & Software verschachern will, tut dies auf seriösem Weg.

Der praktische Nebenverdienst hat bei MAN!AC keine Chance: In den meisten Fällen hat der Anbieter nicht einmal die Konsole oder den Gegenstand in seinem Besitz, ganz im Gegenteil. Ihr sponsert dem Anzeigenkunden die Traumkonsole und könnt kaum rechtliche Ansprüche erheben.

SNES + 2 Controller (mit/ohne Univ.-Adapter) + diversen Spielen: Alle Mario-Spiele, Super Bomberman (incl. 4-Spieler-Adapter) und weitere Spiele. Tel. 09141/1635

SEGA

(Ver)kaufe & tausche alles für Saturn & Playstation (auch Geräte!), dt-us-jp! Suche Neuheiten und Sammlungen, Jumping Flash im Tausch gegen Wipe Out! 100% seriös! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Christian)

4 MD-Spiele, 2 32X-Games, limitiert in Deutschland erschienen. Komplett mit Anleitung, nur an erwachsenen Sammler gegen Gebot zu verkaufen. Keine 20 DM-Anrufe, ich weiß auch, was sie wert sind! Tel. 04522/1739

6 Spiele für Mega-CD, 3 für MD sowie 32X-Gerät + Virtua Fighter + Space Harrier zu verkaufen. Spiele 10-30 DM, 32X + 2 Spiele 150 DM oder Tausch gegen alles Videospieltechnische möglich. Ruft an: Tel. 03681/62584 (Tiemo)

100 Mega Drive-Spiele für 3800 DM zu verkaufen - nur komplett! Alle Spiele mit Anleitung & Verpackung (dt/us/jp). Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr)

Darius Gaiden (jp) 60 DM, Twinbee Deluxe (jp) 55 DM, Mysteria (us) 60 DM, Solar Eclipse (us) 60 DM, Mystery Mansion (dt) 50 DM, Johnny Bazookatone (dt) 55 DM oder zusammen 300 DM. Anrufen unter: Tel. 0611/601691 (ab 17 Uhr)

Für das Spielerherz! **Jede Menge MD & MCD-Spiele**, MD1 + MCD1 (50/60 Hz) mit OVP.! Viel Zubehör! Alles in Topzustand! NN-Sendung per Post - kein Problem! Suche Saturn, PSX & Multimega! Ruft an oder faxt: Tel./Fax 02421/770061

Gale Racer (jp), Virtua Fighter Remix incl. CDG-Portraits je 35 DM + natürlich Versandkosten. Gamester Saturn-Joypad preiswerte 20 DM + Versandkosten! Welcome to the next Level! Call: Tel. 04541/891024 (ab 13 Uhr)

MD (dt) + MCD2 + 7 Module + 6 CD`s + Pad + 1 Pro2 + 2 6B-Pads + Game Genie nur zusammen für 700 DM! Ruft an unter: Tel. 02225/3850 (16-21 Uhr)

MD + 2 Pads + Action Replay Pro + 13 Spiele (Sonic 1-3, Sonic & Knuckles, Aladdin, NBA Live 95, Toe Jam & Earl, Two Tribes, Micro Machines, Fantasia, Tiny Toons, Sea Quest, Clayfighter) + Game Boy mit 9 Spielen für 400 DM. Tel. 089/537791

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

SECOND HAND



MAN!AC-Fans der ersten Stunde erinnern sich: In MAN!AC 11/93 stellten wir Euch den "Barcode Battler" als Handheld-Alternative vor. Während in Japan das Barcode-Fieber ausbrach, floppte das Rollenspiel-ähnliche Kampfsystem mit unerschöpflichem Krieger- und Item-Nachschub in Deutschland: Code-Kämpfer sammeln fleißig die Strichcodes von Verpackungen und füttern damit ihre Konsole. Euer Handheld errechnet aus den Codes Krieger oder Magier mit persönlichen Eigenschaften, manche Codes dienen auch als Energie-Reserve oder magisches Power-Up – möge der mächtigste Barcode gewinnen. Japanische Barcode-Fanatiker wurden übrigens mit einem Barcode Battler-Modul für das Super NES belohnt.



SEGA

MD + 2 Pads + 2 6-Button-Pads + 24 Spiele + Action Replay für 150 DM (auch einzeln, je 30-50 DM). Wolfgang Hildbrecht, Albert-Schweizer-Str. 21, 88131 Lindau. Tel. 08352/977153 (ab 16 Uhr)

MD + 32X + 17 KD + 32X-Spiel + 2 Pads, alles 100% ok, für 550 DM. Hardy Schwarz, Friedenstr. 9a, 63071 Offenbach

MD + MCD + 32X + Pad + 6B-Pad + Action Replay + 32X-Spiele (After Burner, Star Wars, Stellar Assault ua.) + 4 MCD-Spiele (Sonic, Star Wars, Tomcat & Road Avenger). Preis Verhandlungssache. Tel. 0351/2527040 (18-20 Uhr)

MD-Spiele: Phantasy Star3 (incl. Hintbook) und 4 (us, mit Adapter), Story of Thor & Shining Force 1+2. Tel. 09943/3993

MD2 + 2 Pads + Game-Adapter + 26 Spiele (Z.B. Solei, Landstalker, Dune2, Sonic3, Virtua Racing, Pitfall, Bloodshot, Stargate, Road Rash3, T2, Zombies usw.) für nur 750 DM. Tel. 03916/210464 (ab 18 Uhr, Matthias)

MD2 + 3 Spiele (NBA Live`96, Mickey Mouse, Sonic2), gut erhalten für 300 DM. Tel. 02104/39669 (ab 15 Uhr, Florian)

MD2 + CD2 incl. 12 MD-Spiele + 2 Pads + Infrarot-Pads + 6 CD2-Spiele + 2 Prügelspiele für 600 DM. SNES + 2 Pads + 11 Spiele für 500 DM VB. Alles komplett für 1050 DM VB. Tel. 07264/3034 (ab 17 Uhr, Holger Strassner)

Mega CD2 + 17 Topspiele + CDX-Adapter + Demo CD + Buch. Alles wie neu, mit Anleitung, Anschlußkabel und Netzteil. Nur komplett für 570 DM. Tel. 09971/32769

Mega Drive + 2 Pads + Virtua Racing + 32X + Star Wars Arcade + Space Harrier + einem weiteren Superspiel, alles mit Verpackung für 500 DM. Tel. 0209/71386 (17-18 Uhr, Thorsten)

Mega Drive + Mega CD + 32X & 15 Spiele für 599 DM. Tel./Fax 05303/3117 (ab 19 Uhr, Jannis)

Mega Drive-Spiele: Primal Rage, Stargate etc. Tel. 0221/386814

Mega Drive2 + Mega CD + 91 Spiele (alle mit org. Verpackung und Anleitung) + 2 Pads, NP über 10000 DM, Preis VHS. Tel. 07951/41213

Mega Drive2 mit 11 Spielen (z.B. Fifa`95, NHL`95, Sonic3, Hardball 94, F1, Aladdin) und 2 Pads VB 500 DM. Tel. 02325/71427 (nach 19 Uhr)

Org. **Saturn Controller** für nur 4 DM und 1 DM Porto & Versand. Schickt Eure Adresse & 5 DM an: Boris Schuffert, Siemendwerderweg 41, 13595 Berlin.

Saturn + 2 Pads + 9 Spiele (z.B. Sega Rally, Thunderhawk2, VF Remix usw.) für 799 DM. Schreibt an Dirk Roedszus, Dorfstr. 7, 23948 Welzin

Saturn-Games: Fifa Soccer`96 (dt), 45 DM, Hang On GP`95 (jp) 35 DM. Tausche auch, suche Astal, Virtua Racing, Clockwork Knight1, X-Men (egal ob dt-us-jp). Tel. 0611/807768 (Dennis)

World Advanced Military Commander auf Saturn für 40 DM! Tel. 07141/80166 (ab 18 Uhr, Tomek)

Saturn-Games: Int. Victory Goal, Virtua Fighter (beides Pal) & Sega Rally (us). Verk. auch MD + Spiele (15-35 DM). Tel. 0621/553621 (ab 14:30 Uhr, Maik)

Saturn-Spiele: Shinobi X 55 DM & Sim City2000 70 DM. Tel. 06436/3830 (Matthias Horn)

Saturn: Myst, NHL Hockey etc. je 65 DM, Sega Rally 75 DM. PSX: Ridge Racer, D.Derby, Th.Park, Fifa Soccer, Off World etc. je 65 DM. CDI: Filme je 35 DM, Spiele je 55 DM. 32X-Spiele: 55 DM, 3D 150 DM. Tel. 030/6258637

Saturn: Panzer Dragoon2, Toshinden Remix, Streetfighter Movie, Bug, Clockwork Knight2, Rayman, Backup-Memory je 50-80 DM. Habe auch Top-aktuelle Neo Geo CDs (auf Anfrage). Tel. 0466/4430

Sega Saturn + 2 Pads + Memory Card + 6 Spiele (u.a. Virtua Cop + Pistole, Sega Rally). Preis nach VB, nur komplett! Tel. 06351/42242 (ab 18 Uhr, Jens)

Sega Saturn + 2 Spiele für 450 DM (Mit Garantie). Tel. 04321/25762

Sega Saturn + Pad + Speicherkarte + 6 Spiele (Fifa`96, Daytona USA, Thunderhawk2, Myst, Sim City2000 und Theme Park) nur zusammen für 900 DM. Tel. 08633/7536 (ab 17 Uhr, Tom)

Sega Saturn RGB us +2 Pads + 9 Spiele + Pro Universal Adapter! Preis bei Anruf, bei Abholung Preisreduzierung & Kann Gerät auch vorbeibringen (Raum Stuttgart). Tel. 07161/37511 (nur Sa-So 14-20 Uhr)

Ständig **Saturn-Spiele**: Markus Rief, Kehrerstr. 5, 82433 Bad-Kohlgrub. Tel. 08845/9547

Tausche/verkaufe Sega **Saturn Multinorm** (50/60 Hz) + RGB-Kabel + Hifi + 2 Pads + 3 Topspiele gegen gleichwertige Sony PSX (nur 60 Hz). Tel. 07131/484680 (Mo-Fr ab 17:30 Uhr)

PLAYSTATION

Tausche **PS-Spiele**! Habe WC3, Worms usw. Suche True Pinball, RRR, Negcon Pad, Lenkrad usw. Verkaufe Komplettsammlungen von Videomagazinen oder tausche gegen PS-Spiele! Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr, Stefan)

Parodius (japanische Version), originalverpackt für 60 DM VHB. Tel. 0171/8225144 (Markus)

Playstation (Pal) + 2 Pads + Memory Card + RGB-Kabel + 18 Spiele für VB 1500 DM. Tel. 07731/53431

PSX-Spiele: [redacted] Total NBA 50 DM, Actua Soccer 40 DM, NBA in the Zone 60 DM, Warhawk 50 DM, Starblade 35 DM, [redacted] NBA JAM 30 DM, Biohazard, Tekken2, Alien Trilogy & Impact Racing. Tel. 08621/62795 (Ilyas)

Discworld, Alien Trilogy, Alone in the Dark2, Ridge Racer2 (alle deutsch) für je 60 DM. Tel. 06356/8521 (ab 17 Uhr, Freddy)

(Ver)kaufe & tausche **PS- & Saturn-Spiele**. Habe z.B. Ridge Racer2, Tekken u.a., für Saturn Panzer Dragoon, Vampire2 u.a. Ralf Langhans, Hauptstr. 8a, 56307 Dernbach.

Verkaufe oder tausche **PSX-Games**: Tekken (dt) 50 DM, Toshinden (dt) 50 DM, ESPN (dt) 40 DM, Adidas Power S. (dt) 60 DM, RRR (jp) 60 DM. Suche billiges Lenkrad & Negcon. Tel. 08631/4109 (ab 18 Uhr, Stefan)

Rayman (us), D (us) für je 50 DM. Tausche auch gegen Saturn-Spiele. Michael Heinrich, Bergener Str.2, 10439 Berlin. Tel. 030/4446444

Total NBA`96 75 DM, [redacted] Thunderhawk2 60 DM & Destruction Derby 65 DM. Tel. 03921/981261 (20-21 Uhr, Ronny)

(Ver)kauf & Tausch von neuen & alten **PSX-Spielen**. Suche auch Neo Geo-Memory Card + Module + MD-Module. Verkaufe **Barcode-Battler** (Preis VHS, Top-Zustand). Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

Verkaufe & tausche **PS-Spiele**. habe Warhawk, Alien Trilogy, [redacted] Krazy Ivan, Ridge Racer. Suche Agile Warrior, UFO, Raiden Projekt, Descent (Nur Pal!). Tel. 034206/78259 (nach 19 Uhr, Thomas the Player)

Playstation (dt, 4 Monate alt) + Memory Card + Toshinden + Rayman + Thunderhawk2 VB 700 DM. Tel. 05021/14176

Verkaufe günstig **300 Spiele**! Kaufe Spiele für PSX, suche RRR, Wipe Out, D & Alone in the Dark2. Ruft an! Tel. 08821/71473

Verkaufe / tausche: [redacted] NHL Face Off (us) 65 DM, beide zusammen 120 DM. Suche Po`ed, Alien Trilogy, Resident Evil. Dennis Gleitz, Am Kipphut 2, 31157 Sarstedt. Tel. 05066/4914 (ab 20 Uhr)

Verkaufe & tausche: Toshinden, Total NBA`96, WWF, Wipeout, D, Worms, WC3, Alone2, Streetfighter, NBA Jam, True Pinball, Lone Soldier. [redacted] Destruction Derby, Rayman, Viewpoint, NBA in the Zone, Discworld. Tel. 039408/5370 (Mo-Do ab 16 Uhr)

D.Derby 80 DM oder tausche gegen Ridge Racer Rev. (nur Pal). Tel. 05262/1776 (ab 18 Uhr, Sebastian)

[redacted] **Rayman** für je 60 DM (beide Pal). Frank Mischke, A-Hausmannstr. 13, 04129 Leipzig

Verkaufe & tausche: Pal Magic Carpet, Fifa`96, Alien Trilogy (unzensiert), Ridge Racer (30 DM). Suche Tekken, Total NBA`96, Destruction Derby. Tel. 04503/87148

Discworld, Warhawk je 40 DM oder 32 Fr. ASCII-Pad 50 DM oder 40 Fr. Verkaufe auch SNES-Spiele (z.B. Earthworm Jim 30DM/28Fr). Tel. 01/4225093 (Schweiz, aus Deutschl.: 00411/4225093)

Tausche Fifa Soccer 96, Total NBA & Wing Commander3 gegen Discworld (komplett deutsch), Alien Trilogy oder NHL Face Off (nur Pal). Tel. 02151/500240 (nach 17 Uhr, Stefan)

Destruction Derby, Ridge Racer & Tekken. Alles wie neu für je 60 DM, zusammen 160 DM. Tel. 07472/91471 (Fax 91473, Joachim)

Verkaufe / tausche **PS-Spiele**. Habe z.B. Bat, Discworld, [redacted] PGA 96, Worms, Rayman, Toukon Retsuden, Resident Evil. Suche F1, Fade to Black, Sampras Tennis, Hexen, Bubble Bobble Trilogy, Tekken2. Tel. 02551/80842

Playstation (jp) mit 9 Spielen (In the Hunt, Wipe Out, Tekken, 2 Demo CDs usw.), RGB-Kabel, 2 Pads & Memory Card für 600 DM. Möglichst Raum München. Tel. 089/5004505 (ab 14 Uhr, Robert)

Tekken, Wipeout, Toshinden, Air Combat, NBA-Jam, Ridge Racer, Discworld je 60 DM. Wing Commander3, Total NBA`96 je 80 DM. Mad-Catz 90 DM, 5 Spieler-Adapter 50 DM. Tel. 05625/1214 (Lars)

PSX-Spiele: Warhawk & Wipeout je 65 DM! Tel. 08131/95436 (Ludwig)

PSX-Spiele: Toshinden 70 DM, Ridge Racer 50 DM und ein 3D-Spiel. Tel. 04283/5058 (18-20 Uhr)

Verkaufe / tausche **Pal PSX-Spiele**: NBA in the Zone, Krazy Ivan, Alien Trilogy, Ridge Racer, WWF Arcade, Need for Speed (auch für PC). Suche RRR, Gex, Horned Owl, Thunderhawk2. Tel. 06531/3818 (Andreas oder Michael)

Sony Playstation + 7 Spiele (z.B. Wipeout, Ridge Racer,...) + Memory Card + Pad für 1000 DM. Tel. 02572/97780 (evtl Anrufb.)

Tausche & verkaufe **PSX-Spiele**! Suche Ridge Racer Revolution, NBA Live`96 und Mickey Mania. Habe Total NBA`96, Warhawk, Road Rash & Krazy Ivan. Tel. 07332/3905 (Mo-Di, Valcav)

Playstation (RGB) mit Umbau, Memory Card, 2 Pads, 9 Spielen (incl. Discworld, RRR ua.), Demo CD mit 5 Spiele-Demos (Legal) für 900 DM VHB! Tel. 06435/1254 (Kent)

PS + 2 Pads + M. Card + RGB-Kabel + Lemmings 3D + Ridge Racer + Rapid Reload + Prügelspiel. Alles Pal incl. Anleitung, noch 3 Monate Garantie für 800 DM. Tel. 02841/50414

Alien Trilogy + Wing Commander3 preiswert abzugeben. Marco Döbrich, Eichsfelderstr. 28, 48153 Münster. Tel. 0251/795988 (ab 19 Uhr)

SECOND HAND

Frisch aus Hong Kong mitgebracht, neu und verpackt: Sidewinder (jp) Realtime Flugsimulator, Lone Soldier (Pal) unzensiert - zwei Spiele der Superklasse. Tel. 02162/350832

Englisches **Playstation-Magazin Ausgabe 1-3** incl. Demo-CDs (laufen auf dt. Konsolen) für je 25 DM incl. Versandkosten. Tel. 02841/52015 (ab 18 Uhr, Bodo)

Sony PS + 2 Pads + RGB-Kabel + Mad Catz Lenkrad + 9 super Spiele. Spielen von us/jp-Spielen möglich, alles 6 Monate alt & kaum gebraucht für FP 1150 DM. Tel. 07072/50121 (ab 19 Uhr)

Tausche **Alien Trilogy** (e, Pal) und **Road Rash** (d, Pal), beide nagelneu gegen Wipe-out, Twisted Metal oder andere. Tel. 06131/470380 oder Email: virtual110@aol.com

Verkaufe / tausche für PS: Fifa 96, Wipeout, Destruction Derby, Extreme Games für je nur 50 DM. Bei Tausch evtl. auch 2:1! Tel. 07056/1556

Verkaufe **Spiele für Playstation, Saturn, MD, MCD2.** Verkaufe MCD2-Gerät. Kaufe Spiele für PSX & Saturn, auch Geräte (nur dt!). Tel. 05494/8395 (Reinhard)

NBA Jam TE, Toshinden je 50 DM. WWF 40 DM, sowie für SNES: F-Zero, Ghoul Patrol. Game Gaer mit 12 Spielen + Zubehör 150 DM. Tel. 07251/63205

Sony Playstation (6 Monate alt, Seriennummer 5465039) + Pad + Demo CD für 350 DM. Habe auch den Antennenadapter. Meldet Euch unter: Tel. 09972/704 (Michael)

PSX-Spiele: D.Derby, [redacted] Magic Carpet, Discworld, Fifa 96, Striker 96, Primal Rage, Alien Trilogy, X-Com je 69 DM, Wing Commander3 für 79 DM. Alles deutsch und ohne Kratzer. Tel. 08581/1217 (Eduard)

Playstation + Pad + Memory Card + RGB-Kabel + Destruction Derby + Fifa 96. Preis nach VB. Tel. 0365/31488 (Andreas)

PS-Spiele: Prime Goal Ex. (us) 40 DM, Krazy Ivan, Theme Park, [redacted] je 60 DM. Magic Carpet, Actua (Ran) Soccer je 70 DM. Tel. 09851/1731

Tausche Alien Trilogy, Road Rash, Tekken gegen RRR, Warhawk, TW Metal, Tekken2, Toshinden2, Resident Evil, Krazy Ivan. Verkaufe außerdem Mangas. Tel. 06131/470380 oder Email: virtual110@aol.com

Tausche Playstation 100% ok mit 6 Spielen (z.B. Ridge Racer, [redacted] NBA Jam, Theme Park usw.), Memory card & 2 Pads gegen Sega Saturn mit mehreren Spielen. Tel. 09544/6985 (ab 17 Uhr, Daniel)

Ganz neue Spiele zu verkaufen! Need for Speed 70 DM, Micky's wild Adventure 70 DM & Total Eclipse Turbo 60 DM. Yumaz Ak, Ostring 91, 638839 Kleinwallstadt

(Ver)kaufe & tausche **PSX-Games**. Habe Discworld & Lemmings 3D, suche X-Com & andere Games. Kaufe auch PSX-Memory Cards! Tel. 09771/995201 (15-21 Uhr)

PS-Spiele: Alien Trilogy 60 DM, BA Toshinden 50 DM (beide Pal). Verkaufe auch Sega Game Gear mit 5 Spielen für 100 DM (gut erhalten). Tel. 07633/15843 (Thomas)

Verkaufe oder tausche für Playstation: [redacted] Streetfighter Movie, NBA Jam TE, Striker 96, Goalstorm und BA Toshinden. Tel. 09431/41890 (ab 18 Uhr)

Verkaufe oder tausche z.B. WWF Raw, Bat, Fifa 96, Krazy Ivan usw. Suche D, UFO, Road Rash, Magic Carpet, Lone Soldier, Thunderhawk2 & Primal Rage. Tel. 03521/734076 (ab 18 Uhr)

PSX + 2 Pads + Memory Card + TV-Adapter + DC-Box + 9 Spiele (Ridge Racer, Raiden P., Cybersled, Rayman, Toshinden, Worms, Parodius, Thunderhawk2, Need for Speed & Demo CD für 1500 DM VB. Tel. 02043/62419 (Robin)

3DO

3DO + Pal-Konverter + 14 Spiele + 2 Demos für 600 DM. Tel. 02562/1535

20 3DO-Spiele (Theme Park, Lemmings, Novastorm usw.). Tel. 04529/624 (Sönke)

3DO-Spiele: Theme Park, Total Eclipse, Fifa Soccer, Road Rash, Gex, Shockwave 1+2 & Jurassic Park. Tel. 0221/386814

Panasonic FZ 10, Pal, 6 Monate alt, Pad, SNES-Pad mit Adapter, org. Verpackung und 18 Spiele. NP ca. 2000 DM, VHB 700 DM. Tel. 06131/614275 (nach 17 Uhr)

3DO + RGB + Pad + 10 Spiele + Zubehör! Preis & Spiele bei Anruf! Suche amerikanische PC-Engine für Cards! Suche Mak-Platinen, Neo Geo-Module & PC-Engine-Spiele. Tel. 07161/37511 (Sa-So 14-20 Uhr)

20 3DO-Spiele für 850 DM zu verkaufen. Nur komplett, alle mit Anleitung & Verpackung. Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr)

Goldstar 3DO-us (funkelnagelneu), unbenutzt mit Garantie! 10 Spiele (gebr. ab 30 DM)!! **Neo Geo-CD** + 2 Pads + Samurai Shodown2 für 340 DM! Verkaufe auch **MD + MCD1 + Spiele!** Tel. 02421/770061 (bis 22 Uhr)

Goldstar 3DO mit den Spielen Fifa Soccer, Need for Speed, Theme Park, Wing Commander 3, Road Rash und Myst für 650 DM. So gut wie neu, NP über 1100 DM! Tel. 040/6482295 (Torben Piwitt)

Goldstar 3DO + Palwandler + SNES-Pad-Adapter + Spiele (Crash'n'Burn, Shock Wave, Total Eclipse, Panzer General, The Horde & Guardian War, 3 Spiele ohne Anleitung) für 600 DM VHB! Tel. 07145/7696

EXOTEN

Jaguar Pal mit Spielen (AvP, Defender 2000, Tempest 2000) + RGB-Kabel, alles zus. 300 DM. Tel. (D2) 0172/9105023 oder Fax 0202/400885

(Ver)kaufe & tausche **Atari Lynx- und Jaguar-Spiele**. Lynx: Toki, Battlezone 2000, Jimmy Conners, Dracula, Joust usw. Jaguar: Checkered Flag, Zool2 usw. Tel. 04131/406278

10 Neo Geo CD-Spiele für 600 DM. Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr)

Ataris technisch gutes, kommerziell aber erfolgloses Farb-Handheld Lynx ist ein solides Abspielgerät für akkurate Atari-Spielautomaten: Lynx-Fans zocken "Ms. Pac-Man", "Joust", "Xybots" oder "Stunrunner". Das angebotene "Battlezone 2000" ist ein Remake der veralteten 3D-Vektor-Panzerschlacht "Battlezone" von 1980, die immer noch auf dem Index der BPS schlummert.

Amiga CD 32 + 2 Pads + 5 Spiele für VHB 420 DM. Alles gut erhalten! Tel. 0821/702875 (Stefan)

All-Time-Paket: SNES + 8 Spiele + 2 Pads + SMD + 3 Spiele + Pad + VCS 2600 + 10 Spiele + Stick + Mattel TVision + 11 Spiele + 2 Pads (Spiele ua. DKC, Mario Kart usw.) komplett für VHB 850 DM. Tel. 06682/1599

Neo Geo RGB + 2 Joyboards + Memory Card + 3 Spiele (Samurai Shodown, Art of Fighting, Fatal Fury Special) für 490 DM!!! Tel. 0611/602840 (Tasso)

Atari Jaguar + 2 Pads + 6 Megaspiele (z.B. Alien vs Predator, Kazumi Ninja) für nur 300 DM. Tel. 08041/3675 (Simon)

Turbo Duo-Engine + ca. 60 Hu-Cards + 25 CD's + Adapter etc. Möglichst komplett, auch Tausch gegen Sony Playstation oder Saturn. Tel./Fax 0212/208689

Spiele & Hardware für PC-Engine / Turbo Duo. Kaufe auch! Tel. 02374/850355 (ab 17 Uhr)

Neo Geo CD + RGB Kabel + Samurai Spirits2 + Art of Fighting2 + Pad! Alles neu für 700 DM oder 670 Fr! Tel. 071/3853586 (Adrian, Schweiz!)

OLDIES

Vectrex-Konsolen - Stück 130 DM! (Ver)kaufe & tausche Spiele und Zubehör für fast alle Systeme, vor allem Importe für SNES und Playstation! Tel. 0781/1664 oder Email: mchyan@t-online.de

Atari 7800: 10 Module 120 DM. Philips G7000: 4 Module 80 DM, Vectrex mit 8 Modulen, alles orginalverpackt mit Anleitungen und Overlays für 450 DM. Suche Multimega und Oldies. Tel. 06834/697326

VCS 2600-Spiele mit Verpackung & Anleitung: Ca. 30 Stück für je 25 DM. Prügelspiel für Mega Drive 250 DM, 3D-32X-Spiel 150 DM. Diverse MD, MCD, 32X, Saturn und Playstation-Spiele Preis VB. Alles auch im Tausch! Tel. 030/6258637

Vectrex mit Mine Storm & Scramble, Intellivision mit 6 Spielen (u.a. Auto Racing) & Unimex mit 2 Kassetten (=14 Spielen). Preise VB. Tel. 04101/200805 (Stefan)

SONSTIGES

Löse meine Mega Drive + MCD Sammlung auf. Viele Top-Spiele für 30 DM. Habe auch günstig 3DO, Saturn, PSX, Game Gear & SNES-Spiele! Verkaufe SNES-Super Scope (us, mit 6 Spielen) für nur 60 DM! Tel. 0511/414899 (Thomas)

SNES 50/60 Hz RGB + UFO + 14 Spiele 670 DM. Virtua Fighter f. Saturn. 60 DM, für Playstation: Alien Trilogy 60 DM, Thunderhawk2 55 DM, Street Fighter-Movie 40 DM, Mega Drive: Shinobi, Eternal Champions, Chini Boxs usw. je 30 DM. Tel. 0731/76634

Tausche Spiele für Playstation & Animes! Tel. 06054/1759 (Sascha)

Spiele für MD, MCD, 32X, 3DO, SNES, usw. Tel. 04529/624 (Sönke)

Amiga 500 (3 MB) mit 280 Spielen, 2 Sticks, Mouse und Epson LQ 570 24-Nadeldrucker. Tel. 02407/59438

Nintendo 64, SWCDX32-2, Pionier Laser-disc-Player NTSC-CLD 704, Laserdiscs (us, Hong Kong, Japan). Heftsammlungen MAN!AC, Mega Fun, Video Games & Game Pro. Suche PSX oder Saturn. Tel. 07263/2489

SNES mit mind. 20 Games (u.a. Super Mario Kart, Breath of Fire, Final Fantasy usw), alles Topspiele + 2 Pads + Stick für nur 850 DM. Suche preiswerte Top-Mangas wie Plastic Little. Tel. 030/4656527 (Bin)

Löse meine Mega Drive + MCD Sammlung auf. Viele Top-Spiele für 30 DM. Habe auch günstig 3DO, Saturn, PSX, Game Gear & SNES-Spiele! Verkaufe SNES-Super Scope (us, mit 6 Spielen) für nur 60 DM! Tel. 0511/414899 (Thomas)

SNES-Games: Breath of Fire, Super Metroid (45 DM). PSX-Games: Wipeout (65 DM), R. Projekt (55 DM), Motor Toon G. (45 DM/jp). Mega Drive mit Spielen (Shining Force 1-2,...) + Zubehör. Tel. 0881/637695 oder Tel. 09543/7406

SNES + Pad + 7 neue & 1 Gebrauchtspiel. Mega Drive + 2 Pads + Pad-Verl. (2m) + 5 neue Spiele. Alles 100% ok, neuwertig & orginaler Verpackung. NP 1570 DM, Preis verhandelbar. Tel. 05922/4564

VHS-Splattervideo (Pal) & suche Kontakt zu Gore-Freaks!!! Tel. 08139/1720 (Fax 8794)

Nintendo 64 mit Game, Sony Röhrenprojektor in Topzustand NP 10000 DM, für 4300 DM. Heftsammlungen (MAN!AC, Videogames, Mega Fun, Game Pro). Suche PSX mit Mad Katz und F1. Angebote unter: Tel./Fax 07263/2489

Wir vom Next generation-Club bieten PSX-Besitzern monatlich die neusten Infos, Tips, Tests sowie Demo-CDs, E3-Video uvm. Call now: Tel. 02307/61532 (ab 18 Uhr) oder Email: mischamh@aol.com

Insider Connections! Verkauf - Tausch - Helpline - Links. Saturn, PSX, N64 und Arcade - Hamburg / Hannover. Ruft an (bitte über 18 Jahre)! Tel. 05130/790485 (Jan)

MAK + Board + Pad + 6 Platinen für 600 DM. (Ver)kaufe & tausche auch Saturn & PSX-Spiele. Suche Sony PSX-Konsolen & Boards für PSX & Saturn. Bitte Angebote an: Tel. 06134/23712 (ab 20 Uhr, Ilias)

Jaguar RGB + 2 Pads + Aliens + Tempest + Iron Soldier + Missle Command usw. für 280 DM. SNES USA/RGB + Super Mario World 1-2 + Mario Allstars + Mario Kart + Probotector + Mickey Mouse + F-Zero usw. für 280 DM. Tel. 0241/520710 (abends, Holger)

Diverse Spiele für 3DO ab 20 DM, biete ebenso verschiedene Titel für Sony Playstation und Sega Saturn ab 50 DM. Biete 3DO FZ-1 + 3 Spiele für nur 450 DM. Tel. 0621/553900 (abends)

PSX: Ridge Racer (dt, kein Kratzer) für 69 DM. MD1 für 50 DM, Arcade Power Stick2 45 DM, Spiele (Prügel- & Sportspiele) 20-65 DM (alles dt). Tel. 02721/941133

8-BIT REPLAY



DER SPÄTSTARTER
GAME GEAR



GAME GEAR

Hersteller: Sega, Japan
Erscheinungsjahr: 1990
Erstes Spiel: Super Monaco GP
Spieleentwicklung bis: 1996
Anzahl der Spiele: über 200

Erfolgreiche Handheld-Konsole mit Farb-Display. Technisch ähnlich dem Master System, jedoch mit besserem Sound.

Wem die Game-Gear-Module nicht reichen, der kann sich den Master-System-Adapter besorgen. Mit diesem Zubehör, das in den Modul-Schacht des Game Gear gestöpselt wird, könnt Ihr 99 Prozent aller MS-Module unterwegs nutzen. Nur bei wenigen Titeln gibt's aufgrund des kleinen Bildschirms Sichtprobleme (vor allem bei Text).



Nachdem Nintendo 1989 den Game Boy auf den Markt brachte, reagierte zwar Atari mit dem Lynx am schnellsten, doch das erfolgreichere Farb-Handheld sollte schließlich Sega entwickeln. Technisch basierte der anfangs 300 Mark teure Game Gear auf dem betagten Master System: Um die Leiterbahnen des Jahres '86 etwas aufzupeppen, spendierte Sega eine größere Farbpalette (32 aus 4096 Farben konnten gleichzeitig dargestellt werden) sowie einen Vier-Kanal-Stereo-Sound. Als hätte es eines Beweises bedurft, wurde die Kompatibilität zum „großen" Bruder wenig später durch den Master-System-Adapter belegt.

Im Vergleich zum Vorbild Game Boy war der Game Gear technisch haushoch überlegen. Nicht nur das Farb-Display zeugte von modernerer Hardware, auch das Sprite-Handling und die Scroll-Fähigkeiten ohne allzuviele Schliereffekte sprachen für Segas Taschenspieler. Die Leistungsdaten schlugen sich allerdings im Batterieverbrauch nieder: Sechs Mignon-Zellen reichten gerade mal für zwei Stunden Betriebszeit. Und wer schleppt schon gerne ein Netzgerät mit sich rum? Mit diesem Problem mußte auch der direkte Konkurrent, Atari's nicht minder farbenfrohes Lynx, zurechtkommen. In diesem Zweikampf der Nachzügler waren die Argumente gut verteilt: Technisch gesehen hatte Atari den furiosen 3D-Chip auf ihrer Seite, Sega wiederum überzeugte mit dem besseren Display, einer höheren Auflösung und dem kompakteren Game-Gear-Design. Atari wiederum konterte mit einem Acht-Spieler-Netzwerk, während Sega lediglich den Zwei-Spieler-Link des Game Boy kopierte. Leider gelang es weder Atari noch Sega, viele Multi-Player-Module auszutüfteln, so daß dieser faszinierende Aspekt der Handheld-Unterhaltung bei beiden Systemen in Vergessenheit geriet. Die Restausstattung gehörte zum Standard-Equipment: Integriertes Steuerkreuz, zwei Feuerknöpfe, Kopfhörerausgang, Helligkeits- und Laustärkeregler waren Pflicht.

An der Software-Front verbuchte Atari einen kleinen Zeitvorsprung, den Sega erstaunlich lange nicht aufholen konnte. Anfangs kämpfte Sega oftmals vergeblich um Third-Party-Unterstützung – trotz beginnender Mega-Drive-Euphorie und Master-System-Erfolgen in Europa. Daß der Start des Game Gear weltweit eher enttäuschend verlief, hatte Sega jedoch selbst zu verschulden. So erschienen anfangs sehr wenige Titel und darunter befanden sich noch weniger Highlights. Solide Umsetzungen von „Super Monaco Grand Prix" und „Wonderboy" waren zwar erfreulich, spezielle Titel mit ausdrücklichem „Unterwegs"-Charakter konnte Sega nicht organisieren – gegen das brillante Game-Boy-„Tetris" war sowieso kein Programmierer gewachsen. Im Lauf der Zeit gelang es Sega jedoch, dem Game Gear ein cooles, hippes Image zu verpassen. Die entsprechenden Marketing-Kampagnen stellten die technische Überlegenheit des Game Gear geschickt in den Vordergrund, dank dem Fernseh-Tuner begriff auch der letzte, daß der Game Gear ein farbiges und kein schwarz-weißes Display besaß. Spätestens 1992 war der Kampf gegen Atari's Lynx eindeutig gewonnen und immer mehr Fremdanbieter – darunter vorwiegend europäische, aber auch amerikanische Firmen – interessierten sich für den Game Gear.

So wurden bis heute über 200 Spiele veröffentlicht, die etwa 260 via Adapter verwendbaren Master-System-Titel nicht mitgerechnet. Wir schätzen, daß bis Ende '96 noch ein knappes Dutzend Neuerscheinungen dazukommen, dann wird der Game Gear endgültig zu den Akten gelegt.

Ob die farbigen Handhelds mit dem erst angekündigten, dann wieder verschobenen „Project Atlantis" von Nintendo zu neuen Höhenflügen ansetzen, bleibt fraglich. Sega tut jedenfalls gut daran, ihre Kräfte auf Saturn & Co zu konzentrieren und nicht mit einem eventuellen Game Gear '97 wieder abzuschweifen.

Die Software-Palette für den Game Gear ist insgesamt durchwachsen – mit vielen Mittelmaß-Titeln und einigen interessanten Spielen. Besonders kreativ waren Game-Gear-Programmierer jedoch nicht, so daß exklusive und zeitlose Werke kaum vorhanden sind. Zu 99 Prozent gibt's Um- und Fortsetzungen von bekannten Master-System- und Mega-Drive-Versionen. Neben den oben erwähnten Spielen wollen wir noch die Disney-Jump'n'Runs ans Herz legen – nicht nur die Kleinsten freuen sich über das Grafik- & Spielspaß-Feuerwerk. *mg*

DIE BESTEN SPIELE

Shinobi	(Teil 1 & 2). Inhaltlich und optisch fantastische Action-Spiele nahe am "Return of Shinobi"-Meisterwerk.
Crystal Warriors	Cleveres Strategiespiel im Sinn von "Shining Force". Prima Fantasy-Flair mit einem Touch Rollenspiel.
Wonderboy in Dragon's Trap	Intelligentes Action-Adventure mit riesigem Spiel-Areal und tollen Rätseln. Identisch mit MS-Version.
Aleste	Mitreißender Vertikal-Scroller von Compile. Tolle Grafik, fetzige Musik und überraschendes Level-Design.
Pengo	Viel zu wenig beachteter Geschicklichkeits-Klassiker: Pinguin schubst Eisblöcke in die richtige Position.



Eines der besten Sportspiele für den Game Gear: "Sensible Soccer".



McDonalds-Maskottchen "Ronald" freut sich über sein eigenes Hüpfspiel

LAST RESORT

MITMACHEN! WENN SICH JEDEN MORGEN ZWEI WASCHKÖRBE TIPS-POST ÜBER MEINEN SCHREIBTISCH HERMACHEN, BEDEUTET DAS MEIST EIN PAAR ÜBERSTUNDEN. WER MIR NOCH MEHR ARBEIT BESCHEREN WILL, SCHICKT SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) AN DIE UNTENSTEHENDE ADRESSE. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN!
UNSERE ADRESSE LAUTET:

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS"
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

STREET FIGHTER ALPHA



Wenn zwei "Street Fighter 2"-Profis gleichzeitig auf Shadowloo-Bösewicht M. Bison losgehen, ist eigentlich alles klar – denkste, selbst "Ken" Christian und "Ryu" Andreas knacken den Mann im Umhang erst im dritten Anlauf. Kein Wunder: Dank mächtiger Feuerbälle, Super Kombos am laufenden Band und Teleport-Action behält Bison zuerst die Oberhand – bis Feuerball-Chris und Handkanten-Andy richtig loslegen...
Wer's selbst ausprobieren will, wählt den Arcade Mode und beläßt die Cursoren auf Ryu (Spieler 1) und Ken (Spieler 2). Auf dem ersten Pad haltet Ihr L und R gleichzeitig gedrückt, betätigt ▲, ▲, laßt L und R los, drückt nochmal ▲, ▲, X und zweimal START. Auf dem zweiten Pad gebt Ihr die gleiche Kombination, drückt aber statt X das Z-Button.

1. Pad:
L + R ▲ ▲, ▲ ▲ X START START
2. Pad:
L + R ▲ ▲, ▲ ▲ Z START START



Wählt den Arcade-Mode und laßt den Auswahlcursor auf Ryu und Ken.



Nach Eingabe der Tastenkombination erscheint eine befremdliche Mitteilung...


... plötzlich taucht M. Bison aus dem Nichts auf und hält einen kleinen Smalltalk mit den verdutzten Kämpfern.


Hiernach dürft Ihr Bison im Teamwork auseinandernehmen – einfach macht's Euch der Oberfiesling allerdings nicht.

PANZER DRAGOON ZWEI

SATURN

Kay-P. Brosch aus Velbert hat uns einen Cheat zum neusten Drachen-Spiel gefaxt. Um im Options-Menü die "Pandra's Box" direkt anzuwählen, haltet Ihr im Bild "Press Start Button" ↑, L und R gleichzeitig gedrückt und betätigt START. Im Options-Menü ist die Box nun anwählbar. Sie öffnet sich, indem Ihr nach → drückt. Danach sind nicht nur die Levels anwählbar, Ihr könnt auch unendlich Leben und Schußarten einstellen.

↑ + L + R , START

DEFENDER 2000

JAGUAR

Zu den wenigen spielenswerten Jaguar-Spielen gehört auch Ataris Remake des Klassikers "Defender". Zusätzlich haben die Designer eine "Pong"-Variante namens "Plazma Pong" eingebaut, die Ihr spielen dürft, wenn Ihr Euch an erster Stelle der Highscore-Liste mit den Namen "NOLAN" eintragt (Nolan Bushnell hieß der Erfinder von "Pong" und Atari-Gründer). Jetzt scrollt Ihr mit ↑ und ↓ durch das Menü, an vierter Stelle findet Ihr "Plazma Pong".

Wer "Flossie's Revenge" spielen will, gibt als Namen "OVINE" ein und drückt im "Defender Plus"-Bildschirm auf Button B. Im "Select Options"-Screen startet Ihr das Spiel mit Knopf B.

NHL ALL-STAR HOCKEY

SATURN

Wenn Ihr mit einem Team voll Super-Spieler antreten wollt, wählt Ihr die Option "Construct Player" im "Manage Rosters"-Menü. Gebt den Namen des neuen Spielers ein – die einzelnen Attribute des Sportsmanns sind von Haus aus mit 60 Punkten bewertet. Jetzt betätigt Ihr die Buttons A, B, C, X, Y und Z gleichzeitig und drückt das Richtungskreuz nach ↑. Schwups, erhöht sich die zur Verfügung stehende Attributs-Punktzahl auf 600 – so könnt Ihr jeden Spieler mit einer perfekten "100" ausstatten.

A + B + C + X + Y + Z ↑

AGILE WARRIOR

PS

Wenn Ihr alle zehn Missionen des Jet-Kampfspiels bewältigt habt, zeigt Euch eine willige Blondine ihre Reize in einer Full-Motion-Video-Sequenz. Um direkt dorthin zu gelangen, pausiert Ihr das Spiel und drückt ←, ■, ■, ■, ■, ↑, ▲, ▲, ▲, →, ●, ↓, ✖, ↓, ✖, ↓, ✖, ↓, ✖, ↓, ✖, ↓, ✖. Beendet das Spiel und startet erneut – und die begehrenswerte Dame tanzt für Euch.

← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ ✖
↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖

Wie bei "Ridge Racer" könnt Ihr eine eigene Musik-CD einlegen, indem Ihr die Klappe während des Spiels öffnet und die CD wechselt. Bevor Ihr die Klappe wieder schließt, wählt Ihr mit L und R einen Track aus!

Die folgenden Kombinationen müssen ebenfalls im Pause-Modus eingegeben werden:

Unverwundbarkeit
← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ ✖
▲ ▲ ▲ ■

Volle Tanks & Munition
← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ ✖
▲ ▲ ▲ ●

Alle Waffen
← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ ✖
R1 R1 R1 R1 L1 L1 L1 L1
R2 R2 R2 R2 L2 L2 L2 L2

Hover Mode
← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ ✖
▲ ▲ ▲ ✖

Versteckte Kamera-Perspektive
← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ ✖
↑ ↓ ← →

"Mission Complete"
← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ ✖
▲ ▲ ▲ ↓ ↓ ↓

B1 Airstrike
← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ ✖
✖ ✖ ✖ ✖ ✖

Editor
← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ ✖
↓ ↓ ↓ ▲ ▲ ▲

Overhead Map
← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ ✖
● ● ● ● ●

Long-View
← ■ ■ ■ ■ ↑ ▲ ▲ ▲ → ● ↓ ✖
✖ ✖ ✖ ● ✖ ✖ ✖

NBA GIVE'N GO

SN

Sobald die Aufforderung "Press Start" auf dem Bildschirm erscheint, gebt Ihr die Kombination ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A ein (der altbekannte Konami-Code). Im Menü "Difficulty" wird Euch jetzt ein besonders hoher Schwierigkeitsgrad angeboten.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

NAMCO MUSEUM VOL. 2

PS

Wenn Ihr das versteckte Spiel "Bomb Bee" finden wollt, wählt Ihr im Startmenü "Cutie Q" und betätigt ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖. Die Steuerung von "Bomb Bee" entspricht der von "Cutie Q".

● ● ● ● ● ● ●
■ ■ ■ ■ ■ ■ ✖ ✖ ✖ ✖ ✖

TOSHINDEN REMIX

SATURN

Genau wie bei "Tekken" auf der Playstation könnt Ihr die Spielfiguren von "Toshinden Remix" mit dicken Köpfen versehen ("Big Head Modus"). Hierzu haltet Ihr im Hauptmenü einfach die beiden seitlichen Taster L und R gedrückt. Währenddessen entscheidet Ihr Euch für einen beliebigen Spielmodus.

L + R

Wer die Kamera wie bei der Playstation frei um die Kämpfer herumschwenken will, drückt während des Spiels START, um in den Pause-Modus zu gelangen und wählt die Optionen, hält Button L gedrückt, geht auf "EXIT" und drückt nun auch den R-Knopf. Jetzt könnt Ihr die Kamera per Tastendruck frei bewegen.

EARTHWORM JIM 2

Auch zum nagelneuen "Earthworm Jim 2" haben wir eine umfangreiche Tabelle mit Paßcodes erhalten. Hier unsere gesammelten Werke...

Level 2

Level 3

Level 4

Level 5

Level 6

Level 7

Level 8

Level 9

Level 10

Level 11

Level 12

TOTAL NBA '96

Jürgen Nagl aus München hat einen totsicheren 3-Punkte-Werfer auf der Ersatzbank der Vancouver Grizzlies entdeckt: Antonio Harvey solltet Ihr sofort in Eure Mannschaft integrieren. Seine "FG3-Average" beträgt 0.100, was für 100% Treffergenauigkeit steht.

WORMS

Wer sich einen unerschöpflichen Vorrat an Banana Bombs beschaffen will, geht vor dem Spiel ins Waffenmenü (nach Anwahl der Mannschaften), bewegt den Pfeil nach rechts unten und gibt folgende Kombination ein:

✖ ■ ■ ✖ ■ ■ ✖ ■ ■

ASSAULT RIGS

Drückt während des Spiels (nicht im Pause-Modus) schnell ←, →, ←, ←, →, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓ hintereinander. Habt Ihr's richtig gemacht, erscheint die Meldung "Max Weapons added" auf dem Schirm – volle Bewaffnung.

Um Euren Panzer durchsichtig zu machen, drückt Ihr während des Spiels ←, ✖, ←, ✖, ←, ←, ✖, →, ✖, →, ✖, ✖. Funktioniert der Cheat, erscheint wieder eine Meldung auf dem Screen.

← → ← ← → ← → → ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↓ ↓

← ✖ ← ✖ ← ← ✖ → ✖ → ✖ ✖

NIGHT WARRIORS

Wem die drei Turbo-Sternchen nicht langen, der beschleunigt die "Vampire Hunter"-Kreaturen nochmals um ein paar Sekundenbruchteile. Stellt den "Turbo Speed" im Option-Menü auf einen Stern und drückt nacheinander

✖ ✖ → A Z

Der Appendix-Mode versteckt sich im Options-Screen. Wählt "Configuration" und drückt die folgenden Tasten:

B X ↓ A Y

O.W.INTERCEPTOR

Wenn Ihr "Off-World Interceptor" mit reichlich Geld beginnen wollt, gebt im Optionsmenü die Kombination unten ein:

■ ✖ ● ■ ✖ ● ■ ✖ ● ■ ✖ ●

■ ✖ ● ■ ✖ ● L1

SUPER BOMBERMAN 4

Stefan Noga aus Weinstadt hat uns die Levelcodes zum aktuellen "Bomberman"-Spiel auf dem Super NES geschickt.

Level	Code	Level	Code
1.1	7352	2.1	7793
1.2	8831	2.2	6428
1.3	7255	2.3	8492
1.4	5714	2.4	7490
1.5	5289	2.5	4370
1.6	1352	2.6	6682
1.7	6892	2.7	4677
1.8	6722	2.8	4692

Level	Code	Level	Code
3.1	4680	4.1	5389
3.2	2247	4.2	4080
3.3	5725	4.3	2501
3.4	7821	4.4	5736
3.5	5890	4.5	3211
3.6	7258	4.6	5589
3.7	3379	4.7	8902
3.8	6009	4.8	0721

Level	Code	Level	Code
5.1	3703	5.4	4792
5.2	2679	5.5	6790
5.3	2479	5.6	1574

LONE SOLDIER

Drei hilfreiche Tastenkombinationen zu "Lone Soldier" hat uns Peter Gerster aus Hamburg geschickt:

Unverwundbarkeit

↑ ← ● ▲ ↑ ←

Alle Waffen

→ ↓ ● ▲ ↑ →

Level Skip

↓ → ● ▲ ↓ →

RAYMAN

Wer "Rayman" mit 50 Leben beginnen will, drückt im Intro die Tasten 5, 1, 5, 2, 5, 3. Wenn Ihr alle speziellen Fähigkeiten Raymans gleich von Anfang an auskosten wollt, gebt Ihr die Kombination 1, 3, 5, 7, 9 auf dem Keypad ein.

5 1 5 2 5 3

1 3 5 7 9

NEXT TIME 9 96

MAN!AC NO. 9 ERSCHEINT AM 14.8.96

Rollenspiel-Revolution

Die 32-Bit-Fans klagen über Rollenspielmangel, das Software-Haus Revolution verspricht Abhilfe: Im Auftrag von Sony programmieren die Engländer das Fantasy-Spiel "Broken Sword" für die Playstation. MAN!AC sah den Designern dabei über die Schulter.

Playstation-Spieleparade





Mit Preissenkungen wirbt Sony seit kurzem um neue Spieler. Damit die Kaufentscheidung leicht fällt, präsentieren wir Euch die besten Playstation-Spiele jedes Genres: Vom Beat'em-Up zur 3D-Simulation – ein Muß für jeden Sony-Fan!

Saturn: Traumpaar gegen Mario

Kurz nach der Japan-Veröffentlichung von "Mario 64" erscheint die Konkurrenz aus dem Hause Sega: Das "Nights"-Heldenduo unterzieht sich (ebenso wie Segas neuer Analog-Controller) dem unbestechlichen MAN!AC-Test.



Auf Spinnenbeinen

Die zögerliche Konsolen-Politik von BMG Interactive hat ein Ende: Mit Next-Generation-Spielen namhafter Entwickler will Euch die Bertelsmann-Tochter jetzt kräftig einheizen. Wir spielten u.a. Boss' "Spider " (Bild) und "Mass Destruction" von NMS.



BIG MOUTH

Das neueste "Street Fighter" ist ein Puzzlespiel! Nach der Alpha-Ausgabe der Abenteuer von Ryu, Chun Li & Co. läßt Capcom seine Helden nun als Kid-Sprites in einem "Tetris"-Clone gegeneinander antreten. Ihr plaziert die fallenden Klötzchen so, daß die Baby-Fighter in der Kampfarena Schläge und Specials ausführen. Je härter Euer Treffer, desto mehr Steine fallen auf das Spielfeld Eures Gegners — Analog-Action auf dem Saturn: Nach "Nights" wird auch "Dark Savior" von Climax den neuen Sega-Controller unterstützen: Mit dem Daumen manipuliert Ihr den 3D-Stick des Analog-Pads, um die virtuelle Kamera durch die 3D-Dungeons zu bewegen.